WARCRAFT 3 POSTERİ HEDİYELİ

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

MAYIS 2002 • www.level.com.tr • 2002-05 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000TL (KDV Dahil)

ARCANUM'un yapımcılarından 6 yeni görev ve MAX PAYNE EXTRA LEVELS görev paketi LEVELCD'sinde

DUNGEON SIEGE

BU OYUN DIABLO 2'Yİ UNUTTURACAK

JEDI KNIGHT 2 JEDI OUTCAST

IŞIN KILICININ DAYANILMAZ VIZILTISI

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.



MUHTEŞEM OYUNLAR! 42 sayfada birbirinden güzel 25oyunu inceledik.

PC LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2 • HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 • TONY HAWK'S PRO SKATER 3 • FREEDOM FORCE • SIMS VACATION

PS2 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE • GRAND THEFT AUTO 3 • ACE COMBAT 4 • STATE OF EMERGENCY • VAMPIRE NIGHT

PC'ye nur yağıyor!

Level'ın "Akıllara Ziyan Oyunlar Özel Sayısı"na hoş geldiniz. Gerçekten, bu kadar iyi oyunu bir arada daha önce inceleme şansımız olmamıştı. Bu ay incelediğimiz oyunların toplamda not ortalaması %80'in üzerinde (Kısa Kısa bölümünde incelediğimiz ve keşke hiç yapılmamış olsalardı dediğimiz oyunları saymazsak tabii). "Playstation 2, oyun konusunda PC'nin önüne mi geçiyor" diye düşünmeye başladığımız sırada olması bir tesadüf olmamalı. Dungeon Siege, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Freedom Force, Heroes of Might & Magic 4 gibi sadece PC için hazırlanan ve birbirinden güzel olan oyunlar, PC oyunculuğuna olan inancımızı yeniden pekiştirdi. Tabii Virtua Tennis ve Tony Hawk's Pro Skater 3 gibi esasen konsol oyunu olan yapımların da hiç vakit kaybetmeden PC için hazırlanmış olması mutluluğumuzu bir kat daha arttırdı.

Genelde yılbaşı sezonunda yaşadığımız bu oyun bolluğunun neden bu yıl yaz aylarına kaydığını anlamak çok zor değil. Yıllardır yapım aşamasında olup geciken birçok oyun, firmalar tarafından E3 fuarı öncesine yetiştirilmeye, böylece E3'te duyurulacak yeni oyunların gölgesinde kalmamalarına çalışıyor. Bu arada, eğer işler planladığımız gibi giderse bu yıl E3'e biz de katılıyoruz . Oyunun dünyasının üç gün boyunca kalbinin attığı şovdan sizlere müthiş haberler getirebilmek için gerekli ön hazırlıklara şimdiden başladık bile.

Bu ay giriş yazımı kısa tutmak zorundayım. Dungeon Siege'de 4. Act'e geçmem gerekiyor. Jedi Outcast'te Desann'la ışın kılıcı düellosu yapmam gerekiyor. Heroes 4'te Waerjak'ın üvey babasına ne olduğunu bulmam gerekiyor. Taksim'e çıkıp kahve almam gerekiyor, çünkü uyumak bu kadar oyunun arasında yapacağım en son şey olacak.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

editörlerin gizli hayatı

1. Yaz geldi, haberin var mı?
2. Yeni oyunlardan en son ne oynadın?
3. İnsanların doğası gereği ara sıra da olsa uyuması gerekmez mi? Öyleyse siz neden uyumuyorsunuz? Yoksa???



Fırt

1. Dur bakayım bir kafamı çıkartıp... Aaa, gerçekten gelmiş ya! Hiç farketmedim!
2. Soldier of Fortune II Beta. Beklediğim gibi değil, ama bu beta versiyonu. Oyunun bitmiş halini görmek gerek. Umarım beta'sından çok daha iyi olur!
3. Aaa bak o da var. Uyumak gerekirdi dimi ara sıra? Ama o zaman biz neden uyumuyoruz? Dur ya, uyuyup geleyim bi. Zzzzz



Batun

1. Şimdi teknik olarak yaz dediğimiz mevsim şöyle rüzgarlı, yağmurlu bir şeyse, kabul, beş aydır yaz yaşıyoruz.. Hoş, benim bildiğim yaz mevsimi yanarlı dönerli falan olur, ama buralarda hiç görnedim !
2. Freedom Force. Standard bir oyunda "arka plan" sandığınız her şey (araba, direk, baca,...), bu oyunda yerinden söküp kullanabileceğiniz bir silaha dönüşebiliyor. Daha ne olsun ?
3. Dergicilik işinde uykuya yer yok, kafasını kullanan fotosentez yapar, herkese tavsiye ederim! Dur bakiim n'apıyoduk? karbondioksit, gün ışığı, mırmırmır...



Kurak

1. Biliyorum biliyorum. Ama baharı es geçmeyelim lütfen. Şimdi aşık olmak için en güzel zaman. Tam deniz kenarına, kırlara, ormanlara yayılacak, kız/erkek arkadaşınızla dolaşılacak mevsim.
2. Dungeon Siege. Bu aralar Medal of Honor'dan sonra oynadığım en güzel oyun.
3. Uyku çok zaman kaybettirici bir olgu. Aslında böyle bir yaşam temposunda dengenizi kaybediyorsunuz. Ya çok ya da az uyuyorsunuz.



Tinan

1. Yaz mı? Biz hala pardesüyle geziyoruz burada. Sen soruyu soran arkadaşım ya Adana'dan bildiriyorsun, veya Antarktika'lısın. Hangisi?
2. Dungeon Siege. Jedi Knight: Jedi Outcast 2. Soldier of Fortune 2: Multiplayer demo. Heroes of Might & Magic 4. Arada bir de dergi hazırlamışız, hatırlamıyorum.
3. Yetti bu uyku muhabbetleri, yettı. Biz de her normal insan gibi uyuyoruz elbet. Sadece uyuduğumuz mekanlar pek "konforlu" veya "ergonomik" değil.



Tubek

1. Nisan'ın 20'sinde bu soruyu soran arkadaşı tekrar ilkokula okumaya davet ediyorum. Bahar bile henüz gelmiş değil adam gibi. Hayır bi de ayak yapmış "Hiç farketmedim" falan diye.
2- Dungeon Siege, Sims: Vacation, Warcraft 3 Beta, Virtua Fighter 4, Blood Omen 2, BG: Dark Alliance, JK 2, CS, DPT, ICO, SoF 2: MP demo, IETT, HOMM 4, GTA 3, TCDD
3- .... Ha! Ne! Ne sordunuz?... ben... ben... guzzzzz

aliensversuspredator2 primalhunt
MONOLITH

FPS'lerde konu hiç farketmez diyenler bu haberi okuyup utansınlar. Çünkü AvP 2 için yapılan görev pakedinde senaryo muhteşem. İkinci oyunun geçtiği zamandan 500 yıl önceyi konu alan pakette tek kişilik oyun ve multiplayer için yeni bölümler olacak. Ayrıca oynanabilecek iki farklı yaratık ve üç taraf için de farklı silahlar oyuna ekleniyor. Artık Marine'ler iki tabancanın yanında bir ağır makinalı tüfek ve taşınabilir otomatik taret'e kavuşuyorlar. Predator'lar ise bir enerji bıçağı ve kendi kendilerini imha edebilecekleri bir sistem kullanabilecekler.

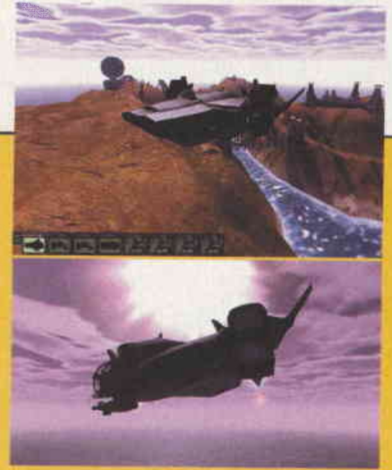


Konuya gelince: LV1201 gezegeni daha önce tamamen Alien'ların elindedir ve Predator'lar onları avlamak için gezegene ziyaretler düzenlerken bir Predator tüm Alienleri kontrol edebilecek bir aygıt bulur. Fakat bir güç alanı Predator'u hapseder. Derken bir kiralık asker gezegene gelir ve aygıtı almaya çalışırken yanlışlıkla Predator'u serbest bırakır. Araya bir de aygıtı ele geçirip yok etmeyi amaçlayan, Alien-Predator türevi bir Predalien karışır. Buyrun bakalım buradan yakın! Paket haziranda hazır olacak.



breed
CDV

BREED, savaşın her aşamasında bulunmak isteyenler için yapılıyor. Gelecekte dünyamızı işgal eden yabancı bir ırka karşı insanoğlunun verdiği mücadeleyi konu alan oyunu herhangi bir türe sokmak zor. Çünkü bir komutan olarak birliklerinizi yönetirken aynı zamanda cephede savaşan bir erin ya da tankın kontrolünü alabileceksiniz. Hatta daha da güzeli uzayda seyretmekte olan bir ana gemiden havalanan herhangi bir fighter'ın kontrolünü alıp atmosfere dalacak ve düşmanın yer birimlerini bombalayabileceksiniz. Ya da bir indirme gemisi ile birliklerinizi taşıyabileceksiniz. Eğer arkadaşınızla birlikte oynamak isterseniz tankı siz sürerken onun topu yönetmesi mümkün olacak. Kilometrelerce büyüklükteki cephede altınızda aracınızla koşuşturmak yerine elinize tüfeğinizi alıp yeraltı üstlerini basmaya da gidebileceksiniz.



Oyunda kullanılan motorun bu kadar türü bir araya getirdiği düşünülürse hepsinin altında nasıl kalkacağı ve tüm bu iddiaları ne kadar iyi gerçekleştireceği bizi düşündürmüyor değil. Ama tankıyla sizi vıcık vıcık yapan arkadaşınızın kafasına uçağınızdan füze yağdırmak istiyorsanız çok beklemeniz gerekmeyecek.

gta3
TAKE 2

Aslında elinde silahı ile önüne geleni vuran kahramanlara alışkınız biz. Ama söz konusu oyun GRAND THEFT AUTO serisi olunca işler çok değişir. Çünkü GTA aslında bir oyun değil bir maceradır. Liberty City'nin altını üstüne getirdiğiniz şu üstten bakışlı oyun o kadar ilerlerdi ki aklınız şaşar. PS2 sahiplerinin çok önceden kavuştuğu ve dergide sabahtan akşama kadar oynadığımız oyun en sonunda PC'ye de geliyor. PS2 versiyonunu göremeyenlerin PC'de çok şaşıracağına kesinlikle eminiz. Oyun arka bakış açısından oynanıyor. Tüm grafikler 3D ve keşfedeceğiniz kocaman bir şehir var. Belli görevleri yaptıkça şehrin giremediğiniz diğer bölümleri de açılıyor. Arabanızla filmlerde ağır çekim izlediğimiz şu gösterişli atlayışları yaptığınızda para kazanıyorsunuz. Kullanabileceğiniz onlarca





farklı araba var. Oyunun müzikleri ise ayrı bir müzik CD'si olarak dinleyebileceğiniz kadar tempolu ve kaliteli. Oyundaki yenilikler ve güzellikler saymakla bitmez. Bekleyin, PC'ye geldiğinde sabahlara kadar oynayacaksınız.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

E-OYUN 2002'YE GERİ SAYIM

Az kaldı. Haziran ayında yapılacak E-OYUN 2002 fuarına artık çok yaklaştık. Size her ay fuarla ilgili bilgiler veriyoruz ama artık sizleri de eğlencenin içine dahil etme zamanı geldi. 15 Mayıs'tan itibaren McDonalds'lara gitmeye başlayın. Bakalım bir size farklı gelen bir şeyler bulacak mısınız? Davetiye gibi mesela?

ELITE FORCE 2

Ayrıntı yok. Bir tek ucundan gösterdikleri şey oyunun ikincisinin yapıldığı o kadar. İnşallah fazla bekletmezler. DIABLO'yu ne kadar çok beklediğimizi düşünüyorum da artık sınırlarımızı zorlamasalar diyorum. Beklerken kendimizi o kadar çok dolduruyoruz ki sonra ne gelse beğenmiyoruz.

TRIBES FAST ATTACK

Tabii herkesin bir oyunu oynamak için 31 adam daha bulamayacağını hesap etmezseniz durum buraya kadar gelir. Bu hesaptan donen SIERRA yeni oyunlarına tek kişilik bir campaign koyacak ve haritaları daha da küçülterek oyunu daha ufak takımlarla da oynanılabilir hale getirecek. Farklı araçlar ve silahların da ekleneceği oyun TRIBES 2'nin daha gelişmiş bir versiyonunu da içerecek. Ülkemizde pek tutulmayan oyunun yeni versiyonu umarız hakettiği ilgiyi görür.

MILLA JOVOVICH, ALICE OLUYOR

Beşinci Element filminden sonra en sonunda birileri hanım kızımızın RESIDENT EVIL'ın filmi için biçilmiş kaftan olduğunu fark etmişti. Şimdi de AMERICAN MCGEE'S ALICE'in filmi çekilecek. Tahmin edin başrol kime önerilmiş?

PRINCE OF QIN

Çin'de geçen DIABLO da yapılıyor. THRONE OF DARKNESS'la Japon Mitolijisine fazlasıyla bulaşmıştık. Şimdi de muazzam Çin mitolojisine dalmanın zamanı geldi. Babasının intikamını almaya çalışan bir prensi yöneteceğimiz oyunda RolePlaying'e daha fazla yer verilecekmiş. 150 NPC ile konuşacağımızı hesaplarsak oyunda sohbete doyacağımız şüphe götürmez. Oyun STRATEGY FIRST'ten çıkacak.

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Geçen ay ART OF WAR görev paketini incelediğimiz



haegemonia legionsofiron

CRYO



Uzayda cirit attığımız oyunlara bir yenisi daha ekleniyor. Grafiklerini gördüğümüz zaman "hımm grafik kartlarımızın upgrade'i geldi" dediğimiz HAEGEMONIA öyle çok çok uzak bir gelecekte geçmiyor. 200-300 yıl sonra, Mars'ın kolonileştiği ve Dünya'dan bağımsızlığını kazandığı bir zaman. Mars ile Dünya arasında bir savaş başlamıştır. Biz oyunun başında iki taraftan birini seçebiliyoruz. Oyuna küçük rütbeli bir subay olarak başlayıp yükseldikçe daha fazla gemiye komuta ederken aynı zamanda seçtiğimiz tarafın kaynaklarını yönetmede de daha fazla söz sahibi oluyoruz. Oyunda birincil amacımız savaşı kazanmak olacak. Biz savaşırken yüzyıllardır kendi aralarında çatışmakta olan iki uzaylı ırkla karşılaşacağız. İnsanlık içinde bir birlik sağlamadan bu iki ırkla başa çıkmamız ise imkansız olacak. Stratejiye farklı bir oynanış getiren oyun için http://haegemonia.cryogame.com adresine bakabilirsiniz.





karmaimmortality

DRAGONFLY

Yok yok korkmayın bu oyunun Tarkan'ın felsefesiyle falan bir alakası yok. Oyun İkinci Dünya Savaşı'nda başlayıp gelecek zaman kadar uzanan bir konuya sahip. Fakat işin ilginci bu kez düşmanlarımız Almanlar değil. Tam tersine kahramanlarımız Alman askerleri. Savaş esnasında bir



komplo sonucu esrarengiz bir biçimde savaş meydanından kaybolan askerler yıllar sonra klonlanarak tekrar hayata döndürülürler. Fakat başları beladan bir türlü kurtulmaz ve klonlar gene bir komplonun içine düşerler. Görevden göreve koşacağımız Karma'da askerlerimizi bir takım olarak yöneteceğiz. Fakat savaştıkça kişisel yetenekleri gelişecek ve hem takım hemde kişisel olarak daha iyi savaşmaya başlayacaklar. Yapay zekanın çevredeki olaylara göre tepki verecek. Yani bir kapıyı sessizce açmanız veya havaya uçurmanız tüm taktiğinizi etkileyebilecek. Eğer sessizce açarsanız yalnızca içerideki düşmanla uğraşmak zorunda kalırken havaya uçurursanız tüm düşmanları tankıyla topuyla başınıza toplayacaksınız. Oyun sene sonuna doğru hazır.





highlandwarriors

DATA BECKER

İskoçyalılar, İskoçyalılar, deli İskoçyalılar! Bir Amerikalı'nın çektiği İskoç vatanperverliğini anlatan malum filmden sonra hepimizin daha da saygıyla yaklaştığı bir halk olan İskoçyalılar. DATA BECKER 500'lü yılların İskoçyası'nda istediğimiz kadar savaşabileceğimiz, AGE OF EMPIRES tarzı bir strateji üzerinde çalışıyor.

Oyunun en vurucu özelliklerinden biri grafikleri. Ordumuzdaki herhangi bir askerin yaklaşık olarak 8000 poligondan yapılacağını söylesem? Zoom yaptığınız zaman baltalardaki işlemeden yüzlerdeki savaş boyalarına kadar her türlü ayrıntıyı görebileceğimiz oyun için yapımcılar birimleri yaparken bir 3D shooter'da kullanılabilecek kadar kaliteli iş çıkartmaya özen gösterdiklerini söylüyorlar. Ayrıca sıradan taktikler yanında yalnızca aynı cinsten kalabalık savaşçı gruplarının sahip olacağı özellikler de var. Mesela bir



grup mızrakçı bir araya geldiklerinde mızraklarının arkasını toprağa saplayarak gelen süvari saldırısını daha etkili karşılayacaklar. Odun toplamak ya da maden çıkartmakla uğraşan köylülerimiz ise bir işi ne kadar çok yaparlarsa o işte o kadar verimli olacaklar.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

COSSACKS'ın devamı geliyor. 6 campaigndeki onar görev ile toplam 60 görev, 12 tek kişilik senaryo ve 10 tarihi savaşı içerecek oyun bu kez kendini değiştirse iyi olur. Yoksa beyni biraz daha büyütülmüş bir koyundan hiç bir farkı olmayacak.

LARA CROFT SATILIK

Yok yok hemen heveslenmeyin. Yalnızca kostümlerini satıyorlar içindekini ayrı almak zorundasınız :) Şaka bir yana Eidos eBay üzerinden yapacağı açık arttırma ile (açık attırma 5 Mayısta bitecek) satacağı kostümlerden elde edeceği parayı UNICEF'e bağışlayacak.

INDEPENDENCE LOST

Eğer www.independencelost.com adresine giderseniz OPERATION FLASHPOINT'in yapımcısı olan BOHEMIA INTERACTIVE'in yeni oyunu ile karşılaşacaksınız. Oyun OF'in devamı değil. Bu kez Endonezya'nın Doğu Timor'u işgali sırasında bölgede olan bir Barış Gücü askerini oynayacağız.

MOLYNEUX

Artık küçük mutfak robotlarını haber yapmaya başladık. PETER MOLYNEUX aslında BLACK & WHITE'ı yapan oyun dehası. Şimdiki projesi ise kod adı B.C. olan ve ilkel çağlarda geçecek, B&W benzeri bir başka strateji oyunu. Fakat oyun en uygun tanımıyla "aşmış" gibi görünüyor. İlkel ve tabii ki pek zeki olmayan bir grup adamı alıp onlara herşeyi öğreteceğiz. Böylece yavaş yavaş kendi medeniyetimizi kurarak gelişip yayılmaya çalışacağız. Ayrıca BLACK & WHITE 3'ün de ön çalışmalarına başladığını söyledi.

007

James Bond. Ama arkasında HALF LIFE: OPPOSING FORCE, HALF LIFE: BLUE SHIFT ve COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO'yu yapan grup GEARBOX var. Bu yeni projelerini akıllı bir shooter olarak tanıtan grup bakalım HALF LIFE motoru haricinde bir oyunda nasıl iş çıkaracak?

GLADIUS ONLINE

REDBEDLAM adlı yeni bir firma, tamamen bedava olacak bir Devasa Online oyun üzerinde çalışıyor. M.Ö.180 tarihinde geçecek olan oyunda Roma İmparatorluğu içinde bir yerlerde olacağız. REDBEDLAM bu işten nasıl para kazanacak derseniz, alternatif bir alış veriş sisteminden söz ediyorlar. Ama nasıl bir şey olacağını biz de merak ediyoruz.

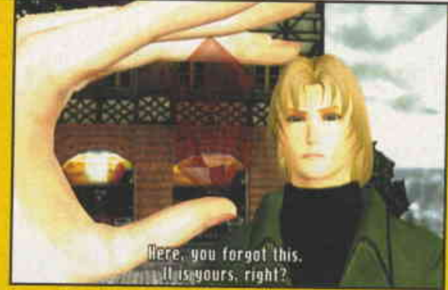
theitalianjob | SCI

İtalyan işi ne olur? İğne işi tığ işi olacak hali yok. Daha çok aklımıza Sicilya Kravatı gibi nadide eserler geliyor . Fakat bu defaki iş biraz daha farklı. Oyun 1969 yılında piyasaya çıkan ve anında kült filmler listesine giren bir yapımla ilgili. Filmde Turin Polisi'nin burnunun dibinde bulunan 4.000.000 $'lık altını çalmaya kalkan bir çete konu alınıyordu. Özellikle Austin Mini Cooper'larla çekilen araba sahneleriyle ünlü filmin aynısını bu kez oynayacağız. Oyunda toplam 16 görevin yanında Londra ve Turin şehirlerinin birebir kopyası olan dev bir haritada dolaşma imkanımız da olacak. Mini Cooperlarla girişeceğimiz Challenge, Destructor ve Checkpoint gibi farklı oyun tiplerini deneme fırsatımız bulunacak. Aynı oyunları multiplayerda da oynayabileceğiz. Özellikle Mini Cooper gibi en fazla 1.75'lik adamlar için yapılmış bir arabayı hiç değilse sanal olarak kullanmak isteyen 1.90'lık adamlar için ilginç bir tecrübe olabilir. Bu arada özellikle oyunun müziklerini bir şekilde elde etmenizi tavsiye ederiz. Bu ay piyasada olacak.



shadowofmemories | KONAMI

KONAMI'nin Playstation'da çok tutulan oyunu SHADOW OF MEMORIES, PC için yapılıyor. Bir adventure olan oyunda kahramanımız Eike isimli bir hanım. Bu hanım hanımcık kızımız öldürülür ve kendini limboda bulur. Limbo hayat ve ahiret arasında bir yerdir. Burada rastladığı Homulunus isimli karakter ona kendi kaderini etkileyip ölümünü önleyebilmesi için yardım edeceğini söyler. Bunu için karakterimiz ortaçağ, 1902 ve 1980 yılları arasında dolaşarak geçmişi değiştirmeye ve böylelikle geleceği etkileyerek ölümünü engellemeye çalışır. Kaderi tamamen kendi çabasına ve macerası sırasında tanışacağı insanlarla kuracağı iletişime bağlıdır. Oyun boyunca çözeceğimiz bir sürü bulmaca ve keşfedeceğimiz birbirinden farklı onlarca mekan olacak. Çabalarımız ve kaderimizi değiştirmeye çalışırken takip ettiğimiz yollar bizi her seferinde farklı bir sonuca götürebilecek. Oyunun dört farklı sonu var.





starmageddon projectearth | MINDSCAPE

MINDSCAPE bizi bir yandan uzaylılarla savaştırırken bir yandan da bir anda üç çarpışmanın birden içinde olmamızı sağlayacak bir uzay stratejisi hazırlıyor. Tek ekran üzerinden kolayca kontrol edilen oyun, son derece güzel 3D grafiklere sahip. Bir seferde haritaları, radarları, üretimi, istatistikleri ve savaş alanlarını izleyebileceğiz.

Oyundaki ana rolümüz ise yıldız sistemlerindeki gezegenleri kolonize etmeye yarayan devasa ana gemilerden birinin kaptanlığını yapmak. Hangimiz bir Galactica'nın başında olmak istemez ki? Kilometrelerce uzunluktaki uzay gemisini yönetmek demek korkunç bir gücü de yönetmek demektir.

Uzun zamandır hayal edilen bir oyun en sonunda yapılıyor. Galactica (veya en azından benzeri). Düşüncesi bile insanı heyecanlandırmaya yetiyor.





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

KOVULDUNUZ ARKADAŞLAR

Hadi bakalım masanızı toplayıp aynen dışarı! Geçen ay Bilen Adam'ın da yazdığı üzere bu aralar oyun yapan firmalarda işten çıkartmalar çok moda. Şimdi de 3DO, HEROES IV ve MIGHT AND MAGIC IX'u yapan takımları işten çıkarttı. Çıkartmalar için belli bir sebep açıklanmadı.

SHINY SATILIK

INTERPLAY; SACRIFICE, MESSIAH ve MDK gibi oyunları yapan ve şu anda MATRIX'in oyunu üzerinde çalışan firmayı tüm projeleriyle beraber satışa çıkarttığını açıkladı. INTERPLAY, tıpkı yıldız bir futbolcunun satışını yapan takımlarda olduğu gibi, buradan gelen parayla diğer projelerine daha da hız vereceğini açıkladı.

THE SUM OF ALL FEARS

Tom Clancy'nin popüler romanlarından olan THE SUM OF ALL FEARS'ın oyunu yapılıyor. Şu anda romanın filmi çekiliyor (bitmek üzere). Başrollerinde ise Ben Affleck ve Morgan Freeman var. Tıpkı RAINBOW SIX'te olduğu gibi bir antiterör takımının komutanı rolünü üstleneceğimiz oyun filmle aynı zamanda piyasaya sürülecek. Oyunun cephaneliğinde 15 farklı silah yer alacak ve oyun 11 görevden oluşacak.

DEADLY DOZEN: GÖREV PAKETİ

Hadi bakalım Avrupayı alt üst ettiğimiz yeter artık. Biraz da Rabul, Yeni Gine, Guadalcanal, Iwo Jima ve Okinawa'da savaşalım. Elimizede alev makinası ve tanksavar alalım. Hatta yetmezse düşmanın eline vurup kılıçlarını onlara karşı kullanalım. Oyunda Arisaka ve Nambu gibi Japon silahları da kullanabilecekmişiz. Sene sonunda Japonların gözleri ne kadar kara ne kadar ak göreceğiz bakalım.

RENEGADE'DE UÇMA ZAMANI

WESTWOOD, C&C RENEDAGE'e yaptığı yeni bir güncelleme ile oyuna Orca ne Nod Apache helikopterierini ekledi. Ayrıca iki tip taşıma helikopteri de eklenecek. Yani multiplayer artık çok daha eğlenceli olacak. Ama havada nereye saklanacağız?

COUNTER-STRIKE 1.4

VALVE, HALF LIFE için v1.1.0.9 beta ve CS için v1.4 yamalarını siz bu satırları okurken piyasaya çıkartmış olacak. VALVE, yeni download sistemi STEAM'i bu yamalarla HALF LIFE'a entegre ediyor. CS ise 1.4 ile köklü ol-

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

Oyun	Firma	
BU AY		
1503 A.D.	EA	
Age of Wonders 2	TAKE 2	
Duke Nukem: Manhattan Project	ARUSH	yeni
FIFA World CUP 2002	EA SPORTS	
Project Earth	DREAMCATCHER	yeni
Simon the Sorcerer 3D	DREAMCATCHER	yeni
Soldier of Fortune 2: Double Helix	ACTIVISION	
HAZİRAN 2002		
Counter-Strike: Condition Zero	VIVENDI	
Delta Force: Task Force Dagger	NOVALOGIC	
Elder Scrolls 3: Morrowind	BETHESDA	
Icewind Dale 2	INTERPLAY	
Impossible Creatures	RELIC	
Robin Hood: Defender of the Crown	CINEMAWARE	yeni
Worms Blast	TEAM 17	
TEMMUZ 2002		
Farscape	RED LEMON STUDIOS	yeni
Neverwinter Nights	BIOWARE	
Warcraft 3: Reign of Chaos	BLIZZARD	
Unreal Tournament 2003	INFOGRAMES	
AĞUSTOS 2002		
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	SIERRA	
EYLÜL 2002		
Colin McRae Rally 3	CODEMASTERS	yeni
EKİM 2002		
Age of Mythology	MICROSOFT	
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS	
ARALIK 2002		
Postal 2	RUNNING WITH SCISSORS	yeni
ÇIKIŞ TARİHİ KESİN OLMAYANLAR		
Asheron's Call 2	MICROSOFT	
Black & White 2	LIONHEAD	
Blood Rayne	TERMINAL REALITY	
Broken Sword 3	REVOLUTION	
Command & Conquer: Generals	WESTWOOD	
Deus Ex 2	ION STORM	
Doom 3	ID	
Duke Nukem Forever	GODGAMES	
Grand Theft Auto 3	ROCKSTAR	
Hero X	INFOGRAMES	
Hidden and Dangerous 2	TALONSOFT	
Homeworld 2	RELIC	
Legion	STRATEGY FIRST	yeni
Medieval: Total War	ACTIVISION	
Nina: Agent Chronicles	LEMON	yeni
Preatorians	EIDOS	
Project IGI 2	CODEMASTERS	
Railroad Tycoon 3	POP TOP	
Rainbow Six: Raven Shield	REDSTORM	yeni
Sims Online	MAXIS	
Star Wars: Galaxies	LUCASARTS	
Star Wars: Knights Old Rep.	LUCASARTS	
SWAT 4: Urban Justice	SIERRA	
Team Fortress 2	SIERRA	
Tom Clancy's Splinter Cell	UBISOFT	yeni
Tomb Raider: Angel of Darkness	EIDOS	
Total Annihilation 2	PHANTAGRAM	
Tropico 2	TAKE 2	
Unreal 2	INFOGRAMES	
Quake IV	ACTIVISION	
Warlords 4: Heroes of Etheria	UBISOFT	
World of Warcraft	VIVENDI	
İPTAL EDİLEN OYUNLAR		
XCOM: Alliance	MICROPROSE	
Shadowbane	WOLFPACK	



stealthcombat

DREAMCATCHER

Hem komuta edip hem içine bindiğiniz araçların olduğu bir oyun daha. 2028 senesinde iki ayrı kutba bölünmüş olan dünya son savaşına başlamıştır. Bu mücadelede tarafını seçen bizler toplam 20'den fazla araca gerekli taktikleri vererek yönlendirebilirken aynı zamanda yok etme, eskort, keşif ya da sızma görevlerine çıkmak için araçların içine girip bizzat kullanacağız. Tanklardan helikopterlere, jipleden amfibi araçlara kadar bir çok savaş aracını farklı arazilerde yöneteceğiz. Bir milyondan fazla poligonu aynı anda görüntüleyebilmeyi sağlayan JARED motorunun kullanıldığı oyunda iki taraf için de 25 farklı görev olacak. Oyunlarda yeni akım, savaşlara her şekilde hükmedebildiğimiz ve her yerine burnumuzu sokabileceğimiz bir türe doğru yöneliyor gibi. Daha önce bir iki başarısız örneğine rastladığımız bu tip denemeler gelişen teknoloji ile artık başarı ile gerçekleştirilebilecek mi? Bekleyip göreceğiz.







suddenstrike2

CDV

Şimdiye kadar yapılmış en iyi ikinci dünya strateji oyunlarından biri olan SUDDEN STRIKE'ın ikincisi yolda. Fakat CDV oyun hakkında hiç bir şey açık etmiyor. Elde edebildiğimiz tek bilgi oyunda tıpkı HEROES OF MIGHT AND MAGIC serilerinde olduğu gibi bir nevi portalların var olacağı. Tabii ki İkinci Dünya Savaşı'nda büyülü kapılar söz konusu olmayacağından bu konu yeraltı tünelleriyle çözülmüş. Sizin bölgenizde başlayıp düşmanın arka bahçesinde bitecek olan bu tünellere askerlerinizi ve araçlarınızı sokabileceksiniz. Oyunun tüm havasını ve doğal olarak kuracağınız strateji temelden etkileyecek olan bu özelliği gösteren bir iki ekran görüntüsünü sizler için ele geçirebildik. Oyunda İngiltere, Amerika, Almanya, Japonya veya Rusya'yı seçebileceğiz. Daha fazlası için ise inatçı CDV'yi emaillar ile bombalamaya devam ediyoruz.





SICAK HABERSICAK HABERSI

masa bile çarpıcı değişikliklere uğramış. Ayrıntılar önümüzdeki sayıda vereceğiz.

WARCRAFT III BİBLOLARI

BLIZZARD oyun karakterlerinin oyuncaklarını satışa çıkartıyor. Şu anda planladıkları figürler Orc savaş şefi Thrall, Dwarf kralı Muradin Bronzebeard ve Night Elf, Furion Stormrage. 10$ fiyatları olan figürlerin resimlerine sulanabilirsiniz.

SON DAKİKA HABERLERİ

Yeni bir INDIANA JONES oyunu yapılıyor. Yapanlar ise STAR TREK: DEEP SPACE 9'ı yapan COLLECTIVE. TOMB RAIDER tarzı bir



Soldier of Fortune 2

beta testi

Geldi ! Bol bol kafa kol koparttığımız hatta karpuz gibi patlattığımız oyunun betası geldi. Çok vahşi bir giriş oldu biliyorum ama SoF'u SoF yapan da bu eğlenceli özelliği zaten. Şimdi de bunlara eğlenceli dedim daha beter oldu biliyorum. Artık bu haberden sonra dergiyi "siz çocukları seri katil yapacaksınız" diye toplatırlar herhalde. Oyun elimize geçer geçmez hemen 3 makinada birden test ediverdik. Öncelikle oyunu kurmak için 1 GB üstünde bir boş hard disk alanı ayırmalısınız. Oyuna girdikten sonra ise ekran kartınız 64 MB değilse grafikleri sonuna kadar açmamayı da öğrenmelisiniz. Beta olduğu için ayarların optimize edilmediğini ümit ediyoruz yoksa bu oyunu kaldırmak her sistemin harcı değil. Yeni SoF şimdiye kadar alıştığımız 12-15 bölümlük FPS'lere göre çok



uzun bir oyun. Tam 70 bölüm içeriyor! Oyunla beraber gelen random mission generator size herhangi bir görev yaratıyor ve bu seçenek oyunu devamlı olarak oynamanızı sağlıyor. Eski cephaneliğimizin içine yani silahlar gelmiş. Özellikle OICW ağzımızı bir karış açık bıraktı. Tüfekte kullanacağınız mermiden rüzgarın hızına göre ateş edeceğiniz mesafeye kadar herşeyi ayarlıyorsunuz. Tüfek üzerinde bir işlemci taşıyor! Bölümler önceki oyunda olduğu gibi dolaşması kolay ve tek yönlü ilerliyor.

Yapay zeka acınacak durumda. Fakat Beta olduğu için bu hatayı gözardı ettik. Çünkü Beta tek kişilik oyundan çok multiplay üzerine kurulu. Oyunda şiddet ve kan seviyesini sonuna kadar dayamamıza rağmen kolay kolay kol bacak koparamadık. Sanırız ilk oyun bu konuda çok tepki aldığı için biraz yumuşattılar ya da gene Beta'nın bir azizliğine uğradık. Grafikleri beklentimizin altında. Işıklandırmada da çok rahatsız edici problemler var.

SoF2 betadan şimdilik izlenimlerimiz bunlar. Dileriz oyunun kendisi bu hatalardan arınmış olarak gelir. Yoksa hayranları büyük hayal kırıklığına uğrayacaklar.

Son dakika notu: Derginin bitmesine saatler kala deneme fırsatı bulduğumuz SOLDIER OF FORTUNE 2'nin Multiplayer demosunda, beta versiyondaki hatalardan hiçbiri olmadığı gibi, grafikler dahil herşey mükemmel görünüyordu. Tabii yapay zekayı multiplayer demoda test edemedik, ama içiniz rahat olsun, siz beta versiyonuna aldanmayın. SoF 2 doğru yolda gibi görünüyor.



tomclancy's splintercell

UBISOFT

Daha önce de vurguladığımız gibi içinde Tom Clancy adı geçen herşeyi almaya hazır olun. UBISOFT da elindeki kaynağın derinliğini çok iyi kavradı ve artık klasik bir Tom Clancy oyunu haline gelmiş olan RAINBOW SIX serisinden sonra şimdi başka bir tür üzerine çalışıyor. Bu kez hazırlanan oyun biraz METAL GEAR SOLID tadında. Oyunda NSA (Amerika Ulusal Güvenlik Ajansı) adına çalışan bir ajanı yöneteceğiz. Böylelikle koca bir takım yerine ilk defa bir T.Clancy oyununda tek kişiyi yöneteceğiz. Büyük takımların çok gürültü çıkartacağı operasyonlarda görev alan ajanlardan biri olan Sam Fisher ile bir çok göreve çıkacağız. Oyunda yeni nesil Unreal motoru kullanılacak. Vurucu yanı dışında sessizliğide önemli bir silah olarak kullanan Sam ile kameraları sniper tüfeği ile uzaktan etkisiz hale getirecek, otomatik savunma sistemlerini yeniden programlayarak düşmanın aleyhine çevirecek ve nöbetçileri sessizce avlayabileceğiz. 14 görevden oluşan oyunda görevlerden birinin Rusya'da geçeceği kesin. Unreal motoru sayesinde son derece başarılı efekt ve sıvı efeklerinin kullanılabildiği oyun hakkında E3'te daha ayrıntılı bilgi elde edeceğiz.

warhammeronline

CLIMAX

İşte şimdiye kadar sizlere duyurduğumuz en mutlu, en kutlu haberlerden birisini daha sunmaktan mutluyuz: WARHAMMER yeniden bilgisayarlarımıza geliyor. Bir Online oyun olarak. Yaklaşık altı aydır yapılmakta olan oyunun başındaki adam ise Warhammer'ı icad eden Rick Priestly. Oyunu yapan grup daha önce WARHAMMER – SHADOW OF THE HORNED RAT ve WARHAMMER – DARK OMEN oyunlarını yapmış olan programcılar. GAMES WORKSHOP ve CLIMAX bu iş için firmalarını birleştirmişler. Oyun dünyasını birebir yansıtmaya çalışan yapımcılar özellikle coğrafi yapı üzerinde çok duruyorlar. Sistemi aynen oturtmaya çalışmaları durumunda işleyiş açısından doğuracağı sakıncıları öngörmeye çalışıyorlar. Örneğin "saatte 5 km yol gidebilen bir grup iki şehir arasındaki 270 kmlik mesafeyi yürürken oyun zamanına göre, 1 gerçek saat=24 oyun saati, gibi bir ölçekte ilerlese tüm yolu ne kadar zamanda alır ve insanlar ne kadar oyunda kalırlar" gibi ayrıntılarla uğraşıp kafalarını yiyorlar. Oyun daha bir bebek durumunda ve sistem oturuncaya kadar çok zaman geçecek gibi görünüyor.

zanzarah

THQ

Barışçı bir oyun oynamak ve kansız, topsuz tüfeksiz savaşlar yapmak isteyenler için ideal bir oyun. Bir zamanlar bir arada olan büyü dünyası ve gerçek dünya uzun zamandır birbirinden ayrıdır. Fakat bir kişi, bu gücünün farkında olmayan 18 yaşındaki bir kız bu iki dünyayı tekrar birleştirebilme yetisine sahiptir. Fakat karşısında bu birleşmeyi kesinlikle istemeyen fantastik yaratıklar vardır. Savaşmak için Magic the Gathering oyunundaki gibi kağıt desteleri kullanacağınız oyunda zamanınızı bu desteleri toplayarak ve savaşlar yaparak geçireceksiniz. Pratikte tüm savaşlarınız büyü ile yapılacak. Bu durumda hiç kan akmayacak. Düşmanlarınız ise Koboldlar ve kötü Druid'ler olacak. Kahramanınız bir kadın olsada sakın onu tüm fizik özellikleri abartılmış bir ilahe olarak düşünmeyin. Sıradan, günlük giysiler içerisinde genç bir kızı yöneteceksiniz. Belkide siz bu satırları okurken oyun piyasaya çıkmış olacak.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

oyun olacağını zannediyoruz.

■ Doktorlar titreşimli aletlerin çok uzun süreler kullanıldığında sağlık için zararlı olduklarını açıkladı. Ama ne kadar doğru olduğu, şey, doğrulanamadı.

■ INFINITE MACHINE, hepimizin en favori adventure oyunlarından olan SAM & MAX'in ikincisi üzerinde çalışıyor. Bundan mükemmel haber olabilir mi? Psikopat tavşan Sam ile maymun köpek Max'in polisiye maceraları yeniden başlayacak! Ama şimdilik sadece Playstation 2 için hazırlanıyor.

■ EVERQUEST'in oynandığı Norrath dünyası ekonomik büyüklük olarak gerçek dünyada Rusya ile Bulgaristan arasında bir gayri safi milli hasılaya sahip ve 78. sırada. Bu para tamamen gerçek ve oyunla ilgili her şeyin oyuncular arasında Ebay gibi sitelerden satışı ile oluşan bir büyüklüğe denk geliyor. Merak ettim, bizim ülkenin de üzerinde mi acaba?

■ Son yıllarda çıkan TYCOON oyunları içinde belki de ipe sapa gelir tek oyun olan ROLLERCOASTER TYCOON 2'nin devamı bu sonbaharda piyasaya çıkıyor. Yapımcısı yine ilk oyunu da hazırlamış olan Chris Sawyer.

■ İki ay önce İlk Bakış'ını yaptığımız ve sadece Playstation 2 için hazırlandığı duyurulan NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2, artık sadece Playstation 2 için değil, PC, Xbox ve GameCube için de hazırlanıyor. Yeni oyun 20'den fazla araba ve pist, polis olarak yapılabilecek 30 görev içeriyor. Yaz sonunda piyasada.

■ EVERQUEST 2 yapılıyor! Dünyada en çok oynanan Devasa Online oyun olan Everquest'in ikinci versiyonu, bu yılki E3 fuarında duyurulacak. Şimdilik detayları gizli tutulsa da, elimize geçen bilgilere göre Everquest 2, ilk oyundan birkaç yıl sonra başlıyor. Errathia kıtası bayağı değişmiş ve yeni bölgeler yerleşime açılmıştır. Karakter gelişimi ve eşya kullanımı olarak Dark Age of Camelot'un daha başarılı sistemini örnek alan Verant'dan sızan bilgiler arasında, aynı zamanda Everquest 2'de ev sahibi olma şansınız olacağı da var.

■ CODEMASTERS, bu yılki E3 fuarında sergileyeceği oyunların listesini açıkladı. Bu da demek oluyor ki bu oyunları yıl sonundan önce oynuyor olma ihtimalimiz gayet yüksek. Adı geçen oyunların arasında Colin McRae Rally 3, Dragon Empires, Operation Flashpoint: Resistance, Prisoner of War ve TOCA Race Driver gibi iddialı isimler de bulunuyor.

impossible creatures

Hiç balina kafalı karınca olur mu? Olur

Bir hipopatam bacağı, bir balık kafası, bir de kazan alın. Hipopatam bacağını kaynar suda kaynattıktan sonra balık kafasıyla beraber kazana atın. Hemen sonra, haşlanmış olan hipopotamın geri kalan kısmını yeniden haşlayın. Haşlama olan hipopatamı hop diye kazana atın. Bu şeyleri ılık ateşte yarım saat, olmadı bir saat pişirin. Piştikten sonra servis mervis yapmayın. Iğrenç oldu.

Yukarıdaki karışıma Impossible Creatures'da Hipfish deniyor. Relic Entertainment'in yeni oyununda bunun gibi psikopat karışımlar yapacaksınız. Tamam, ortaya pek sevimli şeyler çıkmıyor, ama olsun.





Hipopotamus

İsmi birkaç ay önce değiştirilen Impossible Creatures (önceki adı Sigma idi) tam bir 3D Real Time strateji, ama diğer 3D RTS'lerden çok farklı bir tarza sahip. Oyunda Rex Chance adındaki bir bilim adamını canlandıracaksınız. Yapmanız gereken şey ise, kendi halindeki 52 ayrı hayvanı farklı kombinasyonlarla birleştirip yeni yaratıklar oluşturmak olacak. Bu yaratıklarla kendinize bir ordu kuracaksınız ve yaşamak için savaşacaksınız. İşin ilginç kısmıysa, hayvanlar arasında o kadar çok kombinasyon yapabileceksiniz ki, ortaya inanılmaz şeyler çıkacak. Mesela, yazının girişindeki tarifte olduğu gibi, bir hipopotamla bir balığı birleştirebileceksiniz. Veya bir balinayla karıncayı birleştirip, kendinize koca kafalı ve biraz da dişli bir karınca yapabileceksiniz. Bunlar kombinasyonlardan sadece birkaçı. Hayvanlar arasında onlarca kombinasyon yapabileceksiniz ve oyun ilerledikçe ortaya Hayvankenstein yaratıklar çıkacak.

Impossible Creatures çok detaylı bir oynanışa sahip olacak. Yarattığınız her yaratığın özelliklerini geliştirebileceksiniz. Bu da her yaratıkla ayrı ayrı ilgilenmenizi gerektirecek. Diyelim ki kuşla fili birleştirip "uçan fil" yapacaksınız. Bu filin, eee, yok yok, bu kuşun, sağlık, defans ve hız gibi









özellikleri bulunacak. Bu özellikler Uçan Fil'iniz savaştıkça zamanla gelişecek. Haliyle her yaratığın yetenekleri de farklı olacak. Uçan Fil'inizden karada savaşmasını beklemeyin.

Oyunda kullanılan arabirim klasik Real Time Strateji'lerden pek farklı sayılmaz. Yani seç-saldır sistemini kullanacaksınız. Yaratıklarınızı yaratmak ve kontrol etmek için ise ayrı bir arabiriminiz bulunacak. Buraya marangozhane de diyebiliriz. Yaratıklarınızın her şeyini buradan kontrol edeceksiniz. Oyun çok kapsamlı ve detaylı olmasına rağmen, karışık bir oynanışa sahip olmayacak. Oyuncuların sıkılmaması için her şey basite indirgenmiş.

Oyunu 12 ayrı adada oynayacaksınız. Bu adalar farklı farklı iklimlere sahip olacak. Oyundaki haritalar devasa genişlikte. Dolayısıyla birimlerinizi yerleştirirken yer sorunu yaşamayacaksınız.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	06. 2002
Tür • 3D RTS	
Yapım • Relic Entertainment	
Dağıtım • Microsoft	
Bize Göre • Impossible Creatures gerçekten de çok ilginç bir oyuna benziyor. Sıradan Real Time stratejilerden sıkılanlar için çok iyi olacak.	

Filumuskuşos

Impossible Creatures mistik bır havada geçecek. Bunda grafiklerin payı çok fazla, ancak sade ve çarpıcı tasarlanan ortamlar kendinizi oyuna kaptırmanızı sağlayacak. Oyun tamamen 3D olarak tasarlanıyor. Şimdiye kadar yapılan her 3D RTS oyununun hayal kırıklığıyla sonuçlandığı bir gerçek, ancak Relic Entertainment bu konuda bir sorun yaşanmayacağını belirtiyor. Oyunda standart 3D kamera kontrol sistemi kullanılıyor, ancak diğer 3D RTS'lerde olduğu gibi kamera oyuncuyu rahatsız edecek yerlerde kalmıyor. Kamerayı 360 derece çevirip zoom yapabiliyorsunuz.

Impossible Creatures'ın en çarpıcı yanlarından birisi de grafikleri. Parça efektleri, detaylı kaplamalar, çok fazla sayıda poligonla kaplanmış yaratıklar ve devasa genişlikteki haritalar, bu oyunun çıktığı zaman, PIII-500 gibi sistemlerde bir slide show edasında oynanacağı anlamına geliyor. Birimler de aynı yaratıklarda olduğu gibi detaylı tasarlanmış. Savaş sahneleri oyunun en ilgi çekici kısımlarından biri. Diğer 3D RTS'lere oranla savaş alanında çok daha fazla birim ve yaratık bulunacak. Bu da bir anda ortalığın karışacağı anlamına geliyor, ancak bu karışıklıkta bile yaratıkları kontrol etmekte zorlanmayacaksınız. Tabii ki savaşların grafiklere de çok iyi yansıtıldığını belirtmeliyim.

Balinoskarıncas

Oyunun kaynak toplama sistemi de klasik RTS'lerdeki gibi işliyor (daha çok Starcraft'a benziyor). Bu konuda da herhangi bir sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Impossible Creatures multiplayer olarak da oynanabilecek. Bunun için Relic Entertainment oldukça iyi çalışıyor. Hiç merak etmeyin.

Impossible Creatures şimdiye kadar yapılan 3D RTS oyunlarından çok farklı olacağa benziyor. İlginç oynanışı, kapsamlı kontrol sistemi ve sağlam grafikleriyle, Haziran ayında sağlam bir RTS geliyor. Oyun Haziran ayında geldiği için Haziran ayına kadar beklemeniz gerekiyor. Ne kadar da normal değil mi?

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bu RPG, başka RPG...

Sizi bilmem ama, Elf-Dwarf hikayeleri artık beni baymaya başladı. Tabii ki alternatif dünyalara karşı değilim, ama ormanında mutlu yaşayan, melankolik Elf ya da maden kazarken canavar uyandıran açgözlü Dwarf senaryoları bir noktadan sonra fenalık vermeye başlıyor. O yüzden Fallout serilerine aşık olmuş tum dersem yalan olmaz. Ben oyunlarda farklı dünyalar yaratılırken teknolojinin tamamen devreden çıkarılmasına karşıyım doğrusu, sonuçta en basit ok-yay bile bir teknoloji ürünüdür. Neden ille her RPG sadece "Kayıp Çağlar" denen Tolkienvari dünyalarda geçmek zorunda olsun ki?

Eğer benim gibi düşünüyorsanız, o zaman yakında Fallout 3 olmasa bile onu aratmayacak bir RPG ile karşılaşmaya hazır olun. Baldur's Gate serilerine imza atmış bir cevher olan BioWare, Lucas Arts ile anlaşarak Star Wars evreninde geçen çok sağlam bir RPG yapmaya soyunmuş durumda. Oyun hem X-BOX, hem de PC için geliştiriliyor, ancak hemen tırsmayın, çünkü BioWare oyuna her iki platform için de özel kullanıcı arabirimi hazırlıyor. Yani PC'nin karşısında oturup arabirimle boğuşarak delirmeniz gerekmeyecek.

40 Asır...

Star Wars deyince çoğu kişi hemen burun kıvırabilir, ancak oyunun konusu Darth ve Luke doğmadan çok zaman önce geçiyor. Filmlerdeki olaylardan yaklaşık 4000 yıl öncesindeki bir dönemi konu alan oyun, Star Wars dünyasında çok işlenmemiş bir dönemi gündeme getiriyor. Bu döneme dair yazılıp çizilenler sadece Tales of the Jedi çizgi romanlarından ibaret. Bu da BioWare tasarımcılarına oyun dünyasını hazırlarken hayli büyük bir serbestlik tanıyor. Tabii 4,000 yıl öncesi deyince bazılarının aklında "Star Wars-Taş Devri" gibi bir resim belirebilir. Ancak Star Wars evreninde yıldızlararası seyahatin yaklaşık 25,000 yıldır rahatlıkla yapıldığını belirtmek gerekir, yani hayli eskide kalmış olsa bile, oyunda işlenen zaman dilimi teknolojik ya da politik açıdan çok farklı sayılmaz. Bu dönemde Old Republic hayli güçlü ancak oldukça da genç bir kurum. Öte yandan Jedi Council oldukça güçlü ve Republic'e yardım için ellerinden geleni yapıyorlar. Ancak tek güçlü olanlar onlar değil, bu dönemde Sith tarafı da hayli güçlü ve etkili, haliyle zaman zaman açıkça ortaya çıkan büyük bir çatışma yaşanıyor.

İşte siz bu çatışmanın ortasında yolunu bulmaya, kaderini çizmeye çalışan genç bir insanı canlandıracaksınız. Oyuna birkaç farklı meslekten birini seçerek başlayacaksınız, ancak olaylar sizi Force ve onun iki farklı yüzü ile tanıştıracak. Her ne kadar oyunun senaryosu sabit olsa da, başından sonuna nasıl varacağınızı sizin hareketleriniz belirleyecek. Bu yolda gelişecek, yeni yetenekler ve araçlar kazanacaksınız, yeni dostlar ve düşmanlar edineceksiniz. Ve evet, merak edenler için hemen altını çizeyim ki oyunda gücün iki yanından birine geçmek mümkün olacak, bu da oyunun sonunu pek fazla değiştirmese bile, olayların akışını derinden etkileyecek. BioWare programcıları oyunun birden fazla kere oynanabilecek kadar derin olması için uğraştıklarını özellikle vurguluyorlar.

Üçüncü boyut...

Bildiğiniz gibi gerek X-Box, gerek yeni nesil











TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	01. 2003

Tür • RPG

Yapım • BioWare

Dağıtım • Lucas Arts

Bize Göre • Baldur's Gate ustalarından Star Wars konulu bir RPG. Gerçekten de, böyle bir yapımın kötü ya da başarısız olması mümkün olabilir mi?

PC'ler hayli yüksek grafik işleme kapasitesine sahipler. Bu yüzden Knights için tamamen yeni ve güçlü bir 3D grafik motorunun kullanılmasına karar verilmiş. Tabii oyunun PC versiyonu grafik ayarları sisteminize uygun biçimde değiştirebilmenize imkan tanıyacak. Aslında burada oyunu "port" etmekten pek söz edilemez, çünkü X-Box programlama açısından PC ile neredeyse tamamen aynı özelliklere sahip.

Oyun tamamen 3D olduğundan partinizdeki elemanları dış kamera açılarından izleyeceksiniz. Oyunda oluşturabileceğiniz partinin siz dahil en fazla 3 kişiden oluşması planlanıyor. Bence bu hayli iyi bir karar, çünkü gereksiz yere kalabalık eden tiplerden hiç hoşlanmam ve bir Jedi için çok fazla yardımcıya ihtiyaç olmamalıdır. Partinize alabileceğiniz diğer elemanlar farklı ırklardan olabilecek, farklı yetenekleriyle size yardımcı olacaklar. Oyunda teknolojiden sosyal ilişkilere dek pek çok unsuru etkileyen yetenekler bulunacak, zaman içinde topladığınız araçların da yardımıyla bunları geliştirebileceksiniz. Oyun gerçek zamanlı tasarlanmasına rağmen istediğinizde dondurup çeşitli emirler verebileceksiniz, tıpkı BG serilerinde olduğu gibi. Normalde ana karakterinizi siz, diğer elemanları ise yapay zeka kontrol edecek, ancak tabii ki bunlara emirler verebilecek, envanterlerini istediğiniz gibi düzenleyebileceksiniz. Ayrıca giyilen ve donanılan ekipmanlar üzerinizde aynen görünecekler ve bunlar zaman zaman oyundaki diğer karakterlerin size olan tepkilerini de etkileyecekler.

Ebon Hawk

Oyunda başrol oynayacak olan ana karakterlerden biri geri kalanların tümünden çok farklı olacak. Millenium Falcon'u hatırlıyor musunuz? Han Solo'nun efsanevi "uçan hurda yığını" belki de Star Wars filmlerindeki en belirgin unsurlardan biriydi. Bu oyunda Falcon yok tabii, ancak onun yerine kendi geminiz var. Ebon Hawk oyunun ayrılmaz bir parçası olacak ve sizi galakside dolaştırmakla kalmayıp, aynı zamanda eviniz, toplantı mekanınız, deponuz olarak da işe yarayacak.

Knights etkileşimde bulunacağınız pek çok NPC içerecek, bunlardan bazıları izlediğiniz yolda hayli etkili olacaklar. Mesela Force konusunda yetiştirilmenizle ilgilenecek bir Master bulunacak. Jedi ya da Sith olmak zaman ve eğitim isteyen bir olay, programcılar bunu oyuna mümkün olduğunca katmaya çalıştıklarını belirtiyorlar. Mesela ışın kılıcınızı herhangi bir yerden almayacak, ancak eğitimin bir parçası olarak kendiniz imal edeceksiniz. Bu ve benzeri pek çok detay oyuna hayli derinlik katacak gibi görünüyor.

Knights of the Old Republic beklemeye değer bir yapım gibi görünüyor. Özellikle bunu yapanların BG serilerini bir klasik haline getiren adamlar olduğunu düşünürseniz, oyunun hayli derin ve sürükleyici olacağına kesin gözüyle bakabilirsiniz.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr











NOLF 2

Kate Archer'ın Muhteşem Maceraları...

Tomb Raider serileri hem oyun yapımcılarına, hem de oyunculara birkaç önemli ders verdi dersek yanlış olmaz. Bunlardan ilki bir bilgisayar oyununda baş kahramanın ille de erkek olmasına lüzum olmadığı, kadın karakterlerin de kullanılabileceği ve başarılı olabileceği idi. İkinci önemli ders ise, bir karakteri ve oyun konseptini büyük ilgi gördü diye suyunu çıkarana kadar hiçbir değişiklik yapmadan kullanırsanız, bir noktada geri tepeceği oldu. Nitekim zamanla Tomb Raider serileri çekiciliğini tamamen yitirdi, satışlar düştü, insanlar bu oyunla ilgilenmez oldu. Şimdi bunun NOLF 2 ile ne ilgisi var diyebilirsiniz, ancak çok ilgisi var, hem de sadece NOLF 2 ile değil, tüm oyun piyasası ile. Şu aralar gelecek olan oyun listesine bir bakarsanız neredeyse tamamen devam oyunlarından oluştuğunu göreceksiniz, NOLF 2, Unreal 2, Warcraft 3 ve daha nicesi. Ama devam oyunlarının piyasayı bıktırdığını gören yapımcılar inceden telaşa kapılmaya başladılar. Çok tutmuş bir oyun adını bir kenara atmak pek kolay olmadığından, özellikle büyük firmalar yapmakta oldukları devam oyunlarının "farklı" olması için çaba göstermeye başladılar. Tabii ülkemizde pek önemli değil, ama dışarıda bir oyunun kötü not alması çoğunlukla yapımcılar için pek hoş olmuyor. İşte bu yüzden Monolith programcıları Kate Archer'ı Lara'nın akıbetine uğratmamak için NOLF 2'yi ilkinden çok daha rafine, çok daha gelişmiş bir oyun yapmaya çalışıyorlar. En azından söyledikleri bu.



Sessizce...

İlk oyun anlattığı hikaye ve onu anlatış tarzı ile hayli ilgi çekmişti. 60'lı yılların casusluk filmlerini aratmayan kurgu ve tarzıyla NOLF oyun dünyasında büyük sempati toplamıştı. Ancak özellikle sessizlik ve gizlilik gerektiren görevlerde en küçük hata yapmanız bile işi berbat edebiliyordu. Monolith tasarımcıları bu gibi durumları düzeltmek için görev tasarımlarını en baştan elden geçiriyorlar. Artık görevlerde esneklik ve taktik planlama çok daha önemli olacak. Peki bunu nasıl yapacaklar?

Bir oyuna esneklik kazandırmak istiyorsanız, yapmanız gereken en önemli işlerden biri yapay zeka üzerinde hayli çalışmaktır. İlk oyun yapay zeka açısından çok kötü sayılmazdı, ancak olayların ve karşılaşmaların tümünün önceden programlanmış olması gerekiyordu, çünkü yapay zekanın seviyesi fazla esnekliğe imkan tanımıyordu. Ancak yeni oyun için geliştirilen yapay zeka düşmanlarınızın çevrede olup bitenleri daha kolay takip etmesine ve kendi yollarını çizmelerine imkan tanıyacak. Programcılar bunun için haritalara yapay zekanın tanıyacağı çeşitli ipuçları yerleştiriyorlar. Mesela bir düşman uzaktan gelen bir ses duyup bir odaya girdiğinde, eğer içerisi karanlıksa önce ışığı açmayı deneyecek, sonra da odayı araştırmaya başlayacak. Bunu önlemek için ampulü sökebilir ya da kırabilirsiniz. Ancak bir ampulü kırmak ses çıkaracağından etraftaki yapay zekaların dikkatini çekebilir. Ve bir düşman ışık düğmesine basıp etrafın aydınlanmadığını gördüğünde daha da büyük bir meraka kapılabilir. Aynı şey ortada bırakılan cesetler için de geçerli olacak, artık düşmanlarınız belli bir noktada durup beklemek zorunda olmadıklarından, cesetleri bulmaları hayli sorun yaratabilecek.

Ne var ki yapay zekanın büyük esnekliğe sahip olması aynı zamanda şaşırtılabileceği ve hatta yanlış yöne sevkedilebileceği anlamına da geliyor. Çoğu oyunda bu yoktur, düşmanlar bir defa alarma geçti mi, çoğunlukla doğrudan saklandığınız yere gelir, sizi elleriyle koymuş gibi bulurlar. NOLF 2'deki düşmanların ise daha "gerçekçi" davranması planlanıyor. Sözünü ettiğimiz esnek-





lik yüzünden eğer kendinizi açıkça göstermezseniz sizi anında bulamayacaklar, haliyle bir görevde muhafızlara sobelenseniz bile, onları atlatmak ya da safdışı bırakmak gibi seçenekleriniz olacak. Çünkü karşılaşmalarda önceden hazırlanmış bir harekete uymadıklarından, alarm verebilmek ya da yardım çağırabilmek için kendileri birşeyler yapmak zorunda olacaklar. Tabii yapımcılar düşman yapay zekasının tüm bunları ve hatta daha fazlasını da yapabileceğini iddia ediyorlar, ne kadar haklı olduklarını oyun çıkınca göreceğiz. Ancak dedikleri kadar olursa, özellikle gizlilik gerektiren görevlerde düşmanlarla çok sıkı köşe kapmaca oynayacağız demektir.

Gölgeler...

Tabii yeni oyundaki tek gelişme yapay zeka ve görev tasarımında değil. Monolith yapımcıları ilk oyunda kullanılan LithTech grafik motorunun artık hayli eskidiğinin farkındalar. Bu yüzden bu grafik motorunu da yeniden elden geçiriyorlar. Her ne kadar Unreal 2 gibi yeni nesil grafik motorları karşısında çok fazla bir şansı olmasa da, bu yeni LithTech sürümünün eskiye oranla çok daha iyi performans vermesi mümkün olacak. Yeni sürüm sadece görüntülenebilen poligon sayısını artırmak ve haliyle modellere daha canlı bir görünüm vermekle kalmıyor, aynı zamanda animasyonların daha yumuşak olmasını ve sistem kaynaklarının daha verimli kullanılmasını da sağlıyor. Bu sayede çok güçlü bir sistemi olmayanların bile grafik detaydan biraz ödün vermek suretiyle oyunu akıcı biçimde oynaması mümkün olacak.

Oyunun konusuna gelince, Monolith henüz bu konuda çok fazla bilgi vermiyor. Ancak yine 60'lı yıllarda geçen ve dünyanın pek çok farklı yerine gitmemizi gerektirecek bir casusluk macerasıyla karşı karşıya olduğumuz bir gerçek. Olaya Japonya'da bir araya gelen bir grup şaibeli kişinin gizli toplantısına kulak misafirliği etme göreviyle başlayacağız. Bu göreve çıkarken yanımızda pek fazla donanım olmayacak ve gizlilik önem kazanacak. Ne var ki toplantının yapıldığı bölgenin pek korumasız olmadığını da göreceğiz. Olaylar bizi Japonya'dan Sibirya'ya ve daha pek çok farklı mekana götürecek. Japonya'da ninjalarla saklambaç oynarken, Sibirya'da iyi eğitimli ve sayıca üstün Sovyet askerlerinin elinden sağ kurtulmaya çalışacağız.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12. 2002
Tür • FPS	
Yapım • Monolith	
Dağıtım • Monolith	

Bize Göre • Monolith ilk NOLF ile hayli büyük bir başarı yakaladı ve bunu sürdürmek istiyorlar. Bizce bunu yapamamaları için bir sebep yok, çünkü yeni birşeyler icad etmeye değil, zaten hayli ilgi görmüş bir konsepti daha da geliştirmeye çalışıyorlar.

Zaten NOLF 2'nin ana temasını da ağırlıklı olarak bu oluşturacak gibi görünüyor. Çoğu oyunda önüne geleni deviren tek kişilik bir ordu olarak etrafta dolaşırız ve bu bir zaman sonra sıkmaya başlar. Bu yüzden Thief gibi oyunlar çok tutuyor, çünkü gerçekte kimse o kadar güçlü değildir ve daha üstün güçleri alt etmek için büyük silahlardan ziyade keskin bir zeka gerekir. Özellikle Kate Archer gibi fiziksel olarak çoğu Space Marine'den daha zayıf, ama çok daha yetenekli ve tecrübeli bir casusu canlandırıyorsanız, bu daha da önem kazanır. Çünkü Kate gibi çekici ama aynı zamanda kırılgan bir hatunun iki elinde iki bazukayla "casusluk" yapması inandırıcı olmaktan ziyade komik kaçacaktır. İşte bu yüzden Kate görevlerde elde edilen başarıya göre zaman geçtikçe daha fazla tecrübe ve yetenek kazanacak. Programcılar yetenek ve ekipmanları oyuncuya ilk oyundaki gibi bölümler geçtikçe daha da güçlenen bir şekilde vermek yerine, bunları oyuncunun kendi istediği şekilde edinmesine izin vermeyi planlıyorlar. Böylece her bölümde daha da güçlenen en büyük silahınız tecrübe ve bilginiz olacak. Düşmanların nasıl davrandığını, çeşitli engellerin nasıl aşıldığını öğrenecek, bu sayede göreve çıkarken uygun donanımları alıp, uygun taktikler belirleyebileceksiniz. Ve aslında bunu yapmanız da gerekecek, çünkü çoğu görev kendi içinde tamamlanması gereken ek görevlere sahip olacak. İlerlemek için bunların tamamını bitirmeniz gerekmeyecek, ancak bunları yaptığınızda ilginç sonuçlar ortaya çıkabilecek. Mesela ek görevi yaparken öldürdüğünüz bir düşmanı ararken senaryoyla ilgili önemli belgelere ya da yeni bir silaha rastlayabileceksiniz. Bunlar ayrıca karakter gelişiminde de önemli bir rol oynayacak.

Tüm bu vaad edilenlerin ne denli gerçekleştirilebileceğini oyun çıktığında göreceğiz. Ancak Monolith'in ilk oyunda sağladığı başarıyı dikkate alırsak, söylediklerini yapmakta başarılı olacakları ihtimali hayli yüksek gibi görünüyor. Umarım başarırlar, çünkü Kate Archer'ı bir macerada daha görmek şahsen çok hoşuma gidecek.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

thesimsonline

Yine onlar... Bu kez daha kalabalık ve daha donanımlılar üstelik. Aman dikkat!

Saçındaki buklelerden çorabının rengine kadar özene bezene yarattığınız ilk Sim'inizi hatırlıyor musunuz? Tam iki yıl geçmiş üstünden. Eğer sıkılmayıp aynı karakterle oynamaya devam ediyorsanız, tahminimce ya günde üç beş saat çalışma karşılığında 2000 Sim Lirası kazanan ama artık harcayacak yer bulamayan bir züppeyle ya da dünyayla alıp vereceği olmayan, intihara eğilimli, manik-depresif, asosyal bir vakayla uğraşıyorsunuz demektir. Zira bizim gezegenimizin zamanıyla 2 yıl, bir Sim için neredeyse ölümsüzlük demek. Bunun sebebi Sim'lerin zayıf bünyeleri mi? Hayır değil, aksine bu pembe dizi karakterleri sizden çok daha uzun süre, hem de hiç yaşlanmadan, geçinip gidebilirler. Sorun ne yazık ki sizde... Sizin sıkılgan bünyenizde. "Yeni aile yapacağım, bu Sim'in sapı var, şu Sim'in çöpü var, aman ben sıkıldım" deyip Sim mezarlığına gönderdiğiniz kimbilir kaç leşiniz var. Kendimden örnek vermek gerekirse, orijinal oyun artı üç exp. pack'te, nereden baksanız 6-7 tane yuva kurup yıkmışımdır. Ama her defasında da suçu Maxis'e atmanın bi yolunu bulmuşumdur. İşte bu yazı, Maxis'in ölüme terk edilmiş bütün Sim'lerin vebalinden kurtulmak için attığı en sağlam adımın hikayesini anlatıyor, ki kendisine The Sims Online diyoruz...

Bir oyuncudan kaç Sim çıkar?

Bundan böyle arkadaşlar, besleyip büyüttüğünüz Sim'lerinizi çöpe atarken o kadar da rahat ve umursamaz olamayacaksınız. Hatta muhtemelen, işler gerçekten kötüye gitmediği sürece, bunu pek istemeyeceksiniz de. Zira Sim'lerinizi hayatta tutmak için çok önemli bir sebebiniz olacak; diğerleri... İki yıl önce The Sims ilk çıktığında üzerine bol bol düşünüp, fanteziler ürettiğimiz bir şeydi Sims Online. Yüzlerce yerleşim birimine ayrılmış bir ortamda, binlerce insanın yaşadığı, online bir komünün parçası olmak son derece cazip gelmişti. Maxis de bizleri kırmadı, hiçbir masraftan kaçınmayarak oyunu hazırladı. Namı alıp yürümüş tonla multiplayer'dan çok daha fazla ilgi göreceğini şimdiden kestirmek güç değil ama "neden" diye sorarsanız (ki sormalısınız) açıklayalım:

Yapmanız gereken ilk şey kahramanınızı seçmek ki kendisi bir sim'den başka bir şey değil

Öncelikle Sims Online'ın The Sims'e yapılmış bir "online eklentisi" olmadığını belirtmekte yarar var. Yani bu, "massively multiplayer" klasmanından çıkma yeni bir oyun. Dolayısıyla, önceki versiyonlardan bütünüyle farklı, yeni özelliklerle geldiğini söylemek için ille de Level editörü olmaya gerek yok. Amma velakin "Nasıl olacak da oynayacağız, nedir bunun püf noktası?" sorusunun cevabı için bir süre daha buralarda bulunmamda fayda var.

Yapay zeka yok

Birçok online oyunda olduğu gibi Sims Online'da da yapmanız gereken ilk şey kahramanınızı seçmek, ki kendisi sıradan bir Sim'den başka bir şey değil. Oyundaki bütün Sim'lerin her türlü eylemi gerçek insanlar tarafından kontrol edilmek zorunda, yani Maxis ortalıkta yapay zekaya sövmenize sebep olabilecek hiçbir sebep bırakmıyor. Bundan sonra, sayıları yaklaşık olarak 20 civarında olan şehirlerden birini seçmeniz gerekiyor. Duyduğumuza göre bu şehirlerin her biri farklı coğrafik özelliklere sahip olacakmış. Keskin bir örnek vermek gerekirse; ister Katmandu gibi bir dağ şehrine, isterseniz de Los Angeles gibi sabit rakımlı bir memlekte yerleşebilirsiniz. Tabii seçme şansınız olursa. Zira, diğer insanların, para verip satın aldığı alanların üstüne ev yapmak gibi bir şansınız yok. Buradan çok sağlam bir "Sims Online'da nasıl arazi mafyası olunur" konulu bir Strateji Rehberi çı-







kabilir ama şimdi o konuya girmeyeceğiz.

Başlangıçta ufak ve sevimli bir yuva kuracak kadar paranız olacak ama isterseniz bir sokak serserisi olarak da yaşayabilirsiniz. Eğer kısa yoldan banyosu mutfağı düzgün, geniş, boğaza bakan bir ev sahibi olmak istiyorsanız, başka Sim'lerle anlaşıp birlikte ev tutmak suretiyle, bu da mümkün. "Başımı sokacak sıcak bir yuvam olduktan sonra ne diye büyük bir ev tutmak için diğer Sim'lerin ağız kokusunu çekeyim" demeyin, zira eve girip çıkan insan sayısı, size döviz olarak geri dönüyor. Yani önceki oyunda gelirinizi dolaylı olarak etkileyen sosyal ilişkiler bu kez doğrudan paraya dönüştürülebilir hale getirilmiş. Hem evin içinde kaç kişi olursanız olun, herkesin teklifsizce girip keyfinizi kaçıramayacağı mahremiyet alanları yaratmanız da mümkün. Tıpkı ICQ'daki "Visible List" gibi odanızda olup olmadığınızı sadece sizin seçtiğiniz insanların görmesini sağlayabiliyorsunuz. Zaten Sims Online bir oyundan çok animasyonlarla renklendirilmiş bir chat ortamı gibi. Toplam 500 kişilik bir arkadaş listesi oluşturabiliyorsunuz, size öyle söyleyeyim.

En bi Sim

Maxis bu noktada sizi oyuna bağlamak için ufak bir de hinlik yapmış. Evinize girip çıkanlardan para kazanmak için kapının açık olması gerekiyor ki bunun anlamı sizin online olmanız. Yani, zaman zaman sırf para yapmak için saatlerce evde misafir ağırlamak, onları eğlendirmek için yemek hazırlamak ya da gıdıklamak falan durumunda kalacaksınız. Ayrıca Sim'iniz için büyük önem taşıyacak top-10 ve top-100 listelerine girmek için de sosyal olmaya ihtiyacınız var.

Bu Top-10 dedikleri ne ola? Rekabet güdünüzü kamçılayan bir oyundan başka bir şey değil arkadaşlar. Sims Online'da en büyük 10 evden en zengin 100 Sim'e kadar sayısız "en" listesi var. Dinamik olarak oluşturulan bu listelerin hangisinde ne kadar kaldığınıza bağlı olarak yine para kazanıyorsunuz. Bunlar arasında en ilginci, bir çeşit "müşteri ilişkileri yönetimi" hizmeti veren ve "Maxis'in önerdikleri" adı verilen liste. Anlatalım hemen; oyunda günlük hayatınız izleniyor, nerelere takıldığınız, nelerden hoşlandığınız, ne kadar para harcadığınız falan hesaba katılarak size bir liste çıkarılıyor. "Bugün şuraya gidebilirsin, şurada şöyle bir etkinlik var katılabilirsin, şuralardan alışveriş yapabilirsin" gibi ve yine sizin alışkanlıklarınızdaki değişikliklere bağlı olarak güncellenen bir liste bu. Böylece aradığınızı bulmanız gerçek dünyadakine nazaran çok daha kolay olabiliyor ve vaktinizi boşu boşuna tüketmeniz önleniyor.

IRC'nin yeni adı

Diğer insanlarla etkileşim üzerine kurulu böyle bir oyunda asosyal olma hakkımız olacak mı, şimdilik bilmiyoruz ama en azından seçici davrananlar için kimi güzellikler düşünülmüş. Örneğin sinirinizi bozan tipleri doğrudan "ignore" edebiliyorsunuz. Ya da ortamda laklak yapmak yerine ortak beğenileriniz olan insanlarla klüpler oluşturup, gerçekten üzerine konuşmak istediğiniz şeyleri paylaşabileceğiniz ortamlar yaratabiliyorsunuz. Bu noktada ne çeşit bir fan club kuracağınıza çok dikkat etmelisiniz tabii... Örneğin bir LoTR fan club'ı açarak bütün mahalleyi başınıza toplayabilir ya da örneğin bir Soner Arıca fan club'ı kurarak sonsuza kadar dışlanabilirsiniz.

Evet evet, oyunda önceki Sims oyunlarında olmayan yüzlerce yeni nesne ve aktivite var. Yeni nesnelerin sayısı 300 kadar, yapılabilecek yeni şeyler arasında ise karşılıklı voleybol, satranç, tavla, pişpirik oynamak gibi onlarca yeni seçenek. Ayrıca diğerleriyle alışveriş yapabilmeniz için de arayüzde bazı değişiklikler yapılmış.

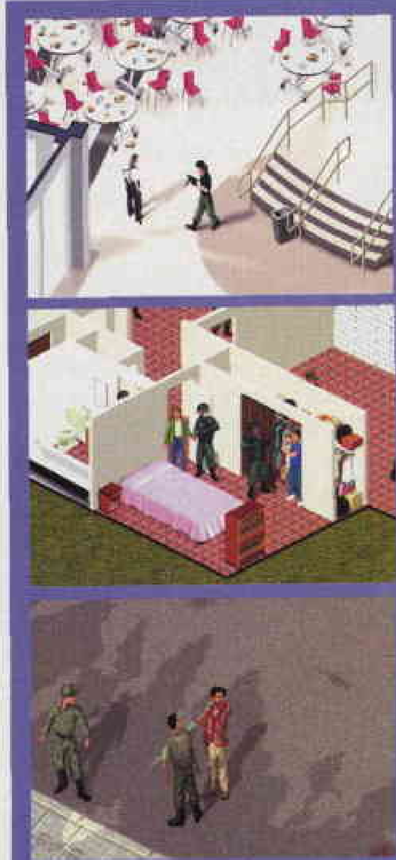
Burada da vergi

Gelelim kötü habere... Oyunda bir de vergilendirme sistemi var. Sahip olduğunuz her nesne için, Türkiye'deki kadar yüksek olmasa da, vergi ödüyorsunuz. Gerçi bu ödediğiniz vergiler sonradan yol, su falan olmuyor ama ne farkeder ki... Türkiye'de de olmuyor. Maxis'in bu vergi sistemindeki amacı, Sim'leri bilinçsiz tüketimden korumak. Harcama yaparken ayağını denk almayı öğrenmiş bir milletin evlatları olarak bizim bu konuda pek zorlanacağımızı sanmıyorum.

Oyunun çıkmasına hala aylar var ama eğer bu online cemaatin bir parçası olmak konusunda hevesliyseniz hazırlıklara şimdiden başlamanızı öneririm. Livin' Large, House Party, Hot Date ve Vacation eklentilerini edinip bol bol pratik yapmalı, gerçek hayatınızdan çalıp Sim'inize vereceğiniz saatlerin, buna değip değmeyeceğini görmek için kişisel analizlerinizi hazırlamalısınız. Sizinle orada görüşürüz...

Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12. 2002
Tür • Devasa Online	
Yapım • Maxis	
Dağıtım • Belli değil.	
Bize Göre • Önceki Sims oyunlarında kendinizi çok yalnız hissettiyseniz heyecan dozunuzu yukarılarda tutun. Online bir Sims oyunu, sadece fikir olarak bile yeterince parlak.	



Bu bir oyun değil!

İlk bakışta bu kutudaki resimleri The Sims'ten ekran görüntüleri olduğunu zannetmişsinizdir. Ama değiller. Dikkatli bakarsanız, resimlerden birinin Amerika'yı kökten sarsan okul toplu katliamlarından birisi, diğerinin de Vietnam savaşında Vietnam'lı generalin bir askeri tek kurşunla infaz ettiği olayların illüstrasyonu olduklarını göreceksiniz. Jon Haddock adlı bir ressamın, Screenshots (ekran görüntüleri) isimli çalışmaları, yakın dünya tarihini etkilemiş birçok olayın izometrik bir oyun görüntüsü şeklinde hazırlanmış. Ressamın diğer çalışmaları için www.whitelead.com/jrh/screenshots adresine bakabilirsiniz.

postal 2

Bu "postal" pek ayağa giyilen türden değil...

Pek İngilizce bilmeyen bir adam için "postal" kelimesi çok fazla anlam ifade etmeyebilir, ancak Amerikan argosunda çok özel bir yeri vardır. "Going postal" terimi bir elemanın artık başına gelenlere daha fazla dayanamadığını ve birazdan etrafın kan gölüne dönüşeceğini anlatmak için kullanılır dersek pek yanlış olmaz herhalde. Mesela bütün gün işte patronları ve diğer çalışanlar tarafından ezilen, ev hayatı da cehennemden pek farklı olmayan bir adam devamlı "Ya Sabır!" çekerek dolaşır. Arada bir başka şeylerle ilgilenip kafasını rahatlatmazsa, mesela bir motora atlayıp uzun bir tatile çıkmazsa, o kişinin bir noktada patlaması kaçınılmaz hale gelir. Bu herhangi bir anda ve yerde olabilir, özellikle de silah taşımanın hayli serbest olduğu bir ülkede yaşıyorsanız her an bu türden bir olaya denk gelebilirsiniz. Yıllarca tepesine çıkılan gariban, kendi halinde bir aile babası, sırf fatura yatırmak için saatlerce beklediği kuyrukta birdenbire balatayı yakabilir. Bu gibi durumlarda kişinin elinin altındaki imkanlar büyük önem kazanır, çünkü herhangi bir şey silah olarak kullanılabilir ve etraf kan gölüne dönebilir. Sonuçta eleman patlar ve çoğunlukla cehenneme yalnız gitmez. Kötü bir durum yani...









Arizona, 2003...

Bundan hayli zaman önce Running With Scissors adlı yeni yetme bir firma piyasaya Postal adında bir oyun sürdü. O oyuna dek bilgisayar oyunlarında şiddet çok tartışılan ancak hayli muallakta kalan bir konuydu. Sonuçta Quake gibi oyunlarda düşmanı vurunca etrafa kızıl poligonlar saçılıyor olabilirdi, ancak bu asla kafayı sıyırmış bir elemanın okul çocukları üzerine el bombası yağdırmasıyla aynı şey değildi. Oysa Postal tam da bunu yapıyordu. Arizona'da bir karavan parkında yaşayan sıradan bir adamın delirip ortamı kan gölüne çevirmesini işliyordu. İzometrik görünüşlü, bitmap grafikli ve konu olarak çok fazla bir derinliği olmayan bir yapımdı, ayrıca üzerinden çok zaman geçti, haliyle çoğu kimse adını bile bilmiyor olabilir. Ancak annelerinin tüm uyarılarına rağmen "elinde makasla koşan" bir grup manyak programcı bu oyunun devamını yapıyor ve yine hayli tepki alacak gibi görünüyorlar.

Postal 2'nin bir devam oyunu olduğunu düşünebilirsiniz, ancak pek öyle sayılmaz. Herşeyden önce yeni oyun tamamen geliştirilmiş Unreal grafik motoru üzerine kurulan bir FPS olarak hazırlanıyor. Bunun anlamı oyun dünyasını doğrudan oyundaki elemanın gözlerinden göreceği-











niz ve grafiklerin oldukça iyi olacağı demektir. Ancak yapımcılar bununla da yetinmeyerek Karma fizik motorunu kullanmaya karar vermişler. Bu oldukça karmaşık ve gelişmiş yazılım yeni nesil Unreal oyunlarında da kullanılıyor. Karma'nın neler yapabildiğine bir örnek verelim, bu fizik motoru sayesinde oyunlarda sıvı maddeler tıpkı gerçek dünyadaki gibi davranıyorlar. Yere dökülen su yerçekimine uygun olarak akıyor ve çukurlarda toplanıyor. Gerçek dünyada kimsenin dikkat etmediği bir detay olabilir, ancak bir bilgisayar oyununda çok ilginç sonuçları olabilen bir fizik olayı bu, özellikle oyunda yere döktüğünüz şey su değil de benzinse ve elinizde de bir çakmak tutuyorsanız.

İnce çizgi...

Bir insanın aklı aslında son derece ince bir çizginin üzerinde dengede duran bir çubuğa benzetilebilir. Normal şartlar altında hayli dengeli olduğu söylenebilir, ancak ne zaman ve hangi sebeple devrilebileceğini kestirmek pek te mümkün değildir. İşte Postal 2 yapımcıları sizin ne kadar süreyle dengede kalabileceğinizi sınayan bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Oyunda sıradan bir insanı canlandıracaksınız, her gün bir sürü basit gibi görünen işi yapmanız gerekecek, mesela faturaları yatırmak ya da teslim tarihi geçmiş bir kitabı kütüphaneye iade etmek gibi. Bir FPS için tuhaf görünüyor değil mi? Yani ortada öldürecek uzaylı işgalciler ya da hortlamış Nazi askerleri yok. Ama zaten oyunun ana teması da bu, şiddet gerçekten de bir seçenek midir? Postal 2 size bu seçeneği sunacak ve tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi delirmeniz için elinden geleni yapacak. Mesela fatura yatırmak için girdiğiniz bankada uzun ve sıkıcı bir kuyrukla karşılaşacaksınız. Gişelerden sadece biri açık ve sorumlu memure de ağzı bozuk, tembel, insanları karşısında bekletip sırası gelenleri aşağılamaktan hayli hoşlanan bir tip olacak. Bunu yapabilir misiniz? Bilgisayarda gerçek zamanlı olarak yarım ya da bir saat kuyrukta dikilip sonra da çizmelerinizi bile sildirmeyeceğiniz bir yaratığın tüm aşağılamalarını hazmedip faturanızı yatırabilir, evinize sağ salim dönebilir misiniz? Üstelik güvenlik görevlisi ayakta uyuklarken ve belindeki tabanca da hayli çekici görünürken? Başınıza gelebilecek en kötü şey "oyunu tekrar yüklemek" olduğunda, yani "gerçek" anlamda hiçbir tehlikeyle karşı karşıya değilken de "iyi bir vatandaş" olabilir misiniz? Eğer isterseniz tüm oyunu tek bir defa bile şiddete başvurmadan, bir karıncayı bile ezmeden bitirmeniz mümkün olacak, tıpkı çoğumuzun hergün gerçek yaşamda yaptığı gibi. Ama oyun sizi delirtip etrafı ateşe vermeniz için elinden geleni yapacak. Şahsen ben oyunu hiç şiddet kullanmadan bitirmeyi en azından bir defa denemeyi planlıyorum, ama tabii ne olur bilemem.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 12. 2002

Tür • **FPS**

Yapım • **Running With Scissors**

Dağıtım • **Belli değil.**

Bize Göre • **İlk oyun hayli gürültü koparmıştı, ama bu daha da fazlasını yapacak gibi görünüyor. Eğer tasarımı düzgün yapabilirlerse oldukça sıradışı bir yapım olabilir.**

Sıradan vatandaş...

Oyun bir haftalık bir süre içinde geçecek şekilde tasarlanıyor, her gün bir "episode" olacak ve size yapmanız için bir dizi iş verilecek. Dışarıda canlı ve yaşayan bir şehir olacak, siz sıradan bir vatandaş olarak halkın arasına karışıp verilen işleri tamamlamaya çalışacaksınız. Ama işte neyi nasıl yapacağınız tamamen size kalmış, banka kuyruğunda efendi efendi beklemeyi mi, yoksa kuyruğu "kısaltmayı" mı seçeceğiniz tamamen sizin seçiminiz olacak. Tabii şiddet kullanmayı seçerseniz polisle başınızın belaya girmesi kaçınılmaz. Ancak her ne kadar programcılar yapay zekanın oldukça "keskin" olması için çalışıyorlarsa da, bu onu yanıltamayacağınız anlamına gelmeyecek. Sakin ve sıradan görünen bir vatandaşla kimse uğraşmayacaktır, o adam iki sokak aşağısını kan gölüne çevirmiş bile olsa "şüpheli" davranmıyorsa pek kimsenin dikkatini çekmeyecektir. Öte yandan evin kapısından çıkarken elinizde bir bazuka varsa, daha o dakika polis sizi gördüğü yerde mıhlayacak, ne de olsa bu türden ağır ekipmanla sokakta dolaşmak pek yasal bir tavır değil. Her günün sonunda bir de büyük "sınav" geçireceksiniz, mesela ilk günün sonunda yıllık polis konferansının yapıldığı otelden tek parça halinde çıkmanız istenecek. Her günün görevleri tamamlandığında bir sonrakine geçilecek, bu arada şehirde gidebileceğiniz yeni bölgeler ortaya çıkacak. Yapımcılar şehirdeki vatandaşların herbirinin farklı görünmesi için modüler bir karakter tasarımı kullanıyorlar, bunun yanı sıra olaylarda önemli rol oynayan bazı özel NPC'ler der bulunacak, mesela şehrin polis şefi gibi.

Postal 2 şimdiye dek bir bilgisayar oyununda pek fazla denenmemiş fikirleri uygulamaya koyuyorlar gibi görünüyor. Oyunun içerdiği şiddet nedeniyle hayli gürültü koparacağı şimdiden kesin sayılır, ancak GTA 3 gibi oyunların aksine şiddeti karşınıza sadece bir "alternatif" olarak koyacak ve bunu yaparken sinirlerinizi sınayacak gibi görünüyor. Eğer yapımcılar kafalarındaki fikirleri program satırlarına dökebilirlerse, yakında sıradışı bir FPS oynama imkanımız olabilir.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

SANAL GÖKLERDE UÇMAK



Uçmak tarih boyunca insanlığın en büyük hayallerinden biri olmuştur. Bilgisayarların ve oyunlarının gelişimiyle birlikte artık bu bir çoğumuz için hayal olmaktan çıkıyor.

Bu konuda bir ömür tüketenler, büyücülükle suçlananlar, deneme yaparken ölüp gidenler hep olmuş fakat uçma sevdası hiç bir zaman bitmemiştir. Nereden nerelere geldik. Şimdi artık tüm dünya bir hava ulaşım ağıyla kaplanmış durumda. Neredeyse kendi göklerimizi bırakıp başka gezegenlerin hava sahalarında bile uçmayı hedefliyoruz.

Yurt dışında havacılık hizmetleri uçmak isteyen insanlar için çok uygun fiyatlara sağlanırken ülkemizde biraz lüks statüsüne kaçıyor. Gerekli eğitime sahip olsanız ve yalnızca uçmak isteseniz bile günlük maliyeti 80-90 $ + KDV gibi bir fiyata mal oluyor. Tabi kendi uçağınız varsa ve onun masraflarını karşılayabilecek kadar varlıklıysanız havacılık sizin için muazzam bir zevk. Bu tip havacıların belli bir organizasyona ihtiyacı olmuyor.

Havacılığa aşık fakat gerekli maddi olanağı olmayanlar için 1986 senesinde İstanbul Havacılık Kulübü kuruluyor. Kulüp aracılığıyla uçmak çok daha kolay bir hale geliyor. Maddi yükler bölüşülerek daha da hafifletiliyor. Böylelikle saf idealizmle başlayan bir organizasyon Türk havacılığına katkıda bulunuyor. Amacı Havacılığı sevdirmek ve yaymak. İşte okuyacağınız bu makale ise kulübün başkanı ve TRVACC direktörü sayın Ali Serdar Sualp ile yaptığımız röportajdan çıktı. Sayın Sualp her ne kadar kendisini değil üye olduğu organizasyonu önplana çıkartmayı arzuladığını söylesede dosyamıza yaptığı katkı azımsanamaz. Kendisine sunduğu büyük yardımlardan dolayı çok teşekkür ederiz.

"İstikbal Göklerdedir" – M.Kemal Atatürk

Sanal Havacılık

Aslında herşey Microsoft'un başının altından çıkıyor. Microsoft Flight Simulator bu kadar mükemmel bir simülasyon olmasaydı bugün sanal havacılıktan bahseden bir yazı yazıyor olmayacaktık. Havacılıkla ilgilenen ve PC kullanabilen bir çok kişinin bildiği bu oyun herkesin evinde tek başına oynadığı bir eğlencelikken 1997 senesinde yapılmış Squawk Box isimli bir eklentiyle birbirini gören bir serverlar ağına dönüşüyor. Zaten bir çok yerdeki forumlar aracılığıyla birbiriyle kontak halinde olan topluluk organize oluyor.

Daha da gerilere gitmemiz gerekirse sanal havacılık aslında 1986'da çeşitli simülasyonlarla başlıyor. Ama bunlar son derece ilkel örnekler. Zamanla grafiklerde müthiş bir gelişme yaşanıyor. Gerçekçilik unsurunun oyunlarda artarak yeralması Microsoft'un ilk Flight Simulator'u













çıkartmasıyla beraber doruk noktasına ulaşıyor. Biliyorsunuz Amerika'da yaşanan ikiz kuleler faciasında bile pilotların uçakları uçurmak için yalnızca M.S. Flight Simulator'la kendilerini eğittikleri bile iddia edildi.

Sistemin ana platformu M.S. Flight Simulator. Yani bir oyun. Fakat yapılan iş son derece profesyonel. Hatta çok iyi idare edilen bir şirketin yönetimi bile ancak bu kadar ciddi olabilir. Sistemin içine girebilmek için ise bir çok sınavdan geçmeli ve kendinizi kanıtlamalısınız. Gerçek hayatta da pilot olan kişilerin yer alması yürürlükte olan sistemin aynen gerçek hayatta olduğu gibi hata kaldırmaz bir denge üzerine kurulmasını sağlamış. Her ayrıntıyı en iyi şekilde bilmeli ve her türlü prosedürü doğru bir şekilde uygulamalısınız. Sınavlarda yaptığınız hatalar siz kendinizi düzeltinceye kadar ehliyet almanıza engel olacaktır. Uçmak, sınav, ciddi bir organizasyon gibi bir çok şey sayarak birden konuya girdik değilmi?

En iyisi öncelikle sistemi tanıyalım. Daha sonra altındaki kuruluşları anlatmaya başlayabiliriz.

Sanal Havacılık nasıl işliyor?

Sistem basit olarak Virtual Air Control Center (VACC)'ın (www.vatsim.net) altında oluşuyor. En geniş çerçevede tek servera (SATITA) bağlı 13 alt server yeralıyor. Bu alt serverlar bölgelere göre dağılmış durumda. Hepsinin arasındaki bağlantıyı ana server sağlıyor. Ağın bir altı olan bölgesel serverlar ise her serverın kapsadığı hava sahasının adı ile anılıyor. Türkiye Avrupa serverında. Sanal hava sahasını Turkish Virtual Air Control Center (TRVACC) (www.trvacc.org) yönetiyor. Serverın içinde iki tip oyuncu var. Bunlar kulede görevli olanlar ve uçanlar. Uçan grup ise serbest uçan pilotlar ve Virtual Airlines (VA) yani sanal hava yolları (örneğin www.flythy.com) olarak ikiye ayrılıyor. Sistemin içinde tabiki ayrıca internet siteleri ve forumlar da yeralmakta.

Yerde görev alan oyuncular ProController adlı bir programla işlerini görmekteler. ProController bir radar programı. Uçuş sahasındaki tüm gerekli verileri bu program ile elinizin altında tutabiliyorsunuz.

Uçucular ise Squawk Box'u kurarak server ağına bağlanıyorlar. Yerdekiler ve havadakiler Roger Wilco adlı bir sesli iletişim yapabileceğiniz bir program ile haberleşiyorlar.

Vatsim 2001 senesinde bir grup girişimci tarafından kurulmuş. Çok kısa zamanda hızla büyüyerek bugün 30.000 üyeye kadar ulaşmışlar. Başta Flight Simulator olmak üzere, FLY ve PS1.3 747 simülatorlerine de sanal hava sahası ve hava trafik





kontrolü sağlayan, gerçek havacılık kurallarına uygun olarak internet üzerinde sanal havacılık kurallarına göre hizmet veren bir organizasyon.

TRVACC'ninde kuruluşu aynı zamana rastlıyor. Şu anda 52 üyesi var. TRVACC yalnızca hava sahasının yönetimi ile değil sanal pilotluk ve kulede görev alacaklar için gerekli eğitimi de veriyor. Eğitim sonuçları, uçuşlar ve yapılan tüm diğer aktiviteler raporlanıyor. Ayrıca uçuş saatine ve performansınıza bir rütbelendirme sistemi de mevcut. Bu rütbelendirme Türkiyede sınavla yapılıyor. Pilota bir adventure (macera) veriliyor. Adventure'larda size verilen belli bir rotayı belli kurallar dahilinde uçmaktan oluşuyor. Eğer herşeyi başarılı yaparsanız rütbeniz onaylanıyor. TRVACC'ye girmek için en az 14 yaşında olmalısınız. Tabiki iyi derecede İngilizce bilmelisiniz. Çünkü oyunda yalnızca Türkler uçmuyor. Ağ uluslararası olduğundan başka ülkelerden sanal pilotlar da sizin hava sahanıza girip çıkabiliyorlar. Tüm bu işlemlerde kullanılan ortak dil ise İngilizce. Ayrıca organizasyona her milletten insan üye olabilir. Herhangi bir politik veya maddi misyon taşımayan organizasyon son derece demokratik olarak yönetiliyor. Herşey seçimle yapılıyor. Eğer isterseniz örneğin organizasyonun Japonya'daki koluna başvurarak gerekli sınavları vermişseniz orada kulecilik yapma şansına bile sahipsiniz.

Eğer organizasyon içerisinde bir sorun olursa bu raporla üst kurula bildiriliyor. Gerekirse tarafların ifadesi istenebiliyor. Eğer verilen karar beğenilmezse bir üst kurula itiraz edebilme hakkı mevcut. Fakat organizasyon bu işe gönül vermiş, medeni üyelerden oluştuğu için şimdiye kadar büyük sorulanlar karşılaşılmamış.

Neler yapabiliriz?

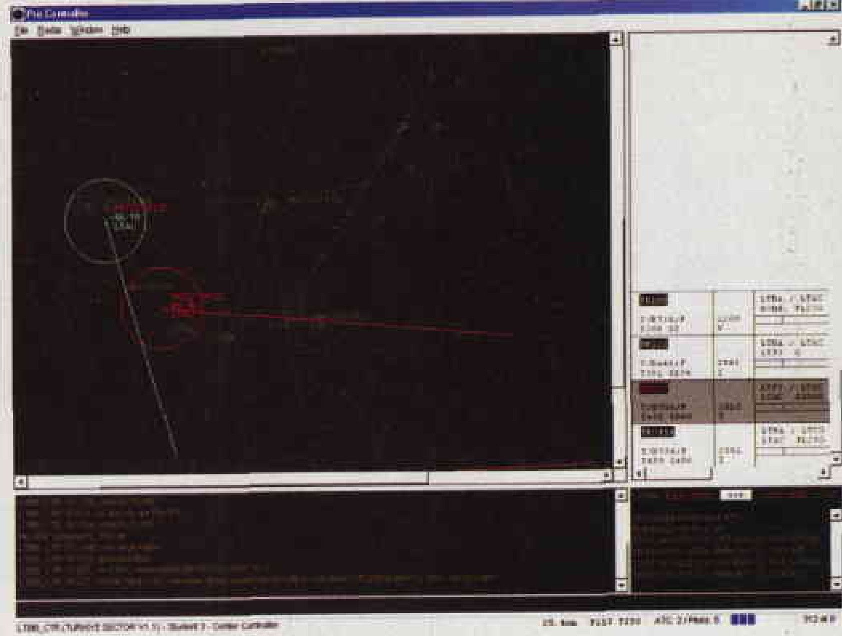
Eğer isterseniz İstanbul'dan kalkıp Prag'a inebilirsiniz. Fakat herşeyin çok katı prosedürleri var. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi her hareketinizde izin almak zorundasınız. Uçarken izin almadan başka bir rotaya giremezsiniz. Daha önceden yapılan protokoller sonucu siz hangi hava sahasına girerseniz o hava sahasından sorumlu kişiler sizi yönlendirmeye başlıyor. Tıpkı kendi hava sahanızda olduğu gibi orada da sisteme sıkı sıkıya bağlı kalmak zorundasınız. M.S. Flight Simulator'un gerçekçi yer mo-

Sanal sınav

Eğer sanal bir pilot olarak bu sistemin içinde uçmak istiyorsanız ya da yerde görev almak istiyorsanız bir sınav vermek sorundasınız. Diyelim Pilot olmak istiyorsunuz. Bu durumda size bir adventure ve bir sınav zamanı veriliyor. Sınavlar iki türlü oluyor. Birincisinde otomatik olarak bir program sizin hareketlerinizi kontrol ediyor ve size verilen adventure dışında hareketler yaparsanız üç hata sonra sizi sınavdan atıyor. Yani çakıyorsunuz. İkinci sınav şeklinde ise başka bir pilot kendi monitöründen sizin hareketlerinizi izliyor. Siz uçarken verdiğiniz kararlar bu durumda daha sağlıklı olarak kontrol ediliyor.







Kulecilerin kullandığı Pro Controller'dan uçuşunuz böyle görünüyor.

dellemesi sayesinde üzerinde uçtuğunuz tüm yer yüzü şekilleri gerçeğinin aynısını gösteriyor. Uçağınızı Prag'a indirdikten sonra onu orada bırakıp başka bir uçağı uçuramazsınız. Tekrar aynı uçağı oradan alıp geri dönmek ya da başka bir yere uçmak için izin istemek durumundasınız. Gördüğünüz gibi bir Prag'a inip alışveriş yapamıyorsunuz. Birde etrafta kabin görevlileri yok. Onun dışında her şey aynı.

Eğer sistemden çok hoşlanırsanız sistemde belli yetkileri almış arkadaşlarınızla kendi hava yolunuzu bile kurabilirsiniz. Ya da TRVACC'nin düzenlediği grup uçuşlarına katılabilirsiniz. Bu uçuşlara katılmak kadar onları idare etmekte başka bir eğlence. Bir grup uçağın kalkışını, bir yere intikal edişini ve onların teker teker park yerlerine kadar götürülüşünü idare etmek bambaşka bir heyecan. Özellikle gerçek hayatta bunu yapanlar ne demek istediğimi daha iyi anlayacaklardır.



Hedefler

TRVACC'nin bundan sonraki hedefleri havacılığı sevdirmek. Araştırma yaparak bilgilerini arttıran ve vaktini doğru bir şekilde kullanarak tüm bunları belli bir disiplin içinde yapan insanları bir araya toplamak. Üniversite, liseler ve sosyal klüplerde sanal havacılığı sevdirerek internet kafelere kadar inmek, yayılmak istiyorlar.

Sanal havacılığın gerçek hayattan tek farkı uçağın sallanmaması, altınızdan hava geçmemesi ve indiğinizde yanık lastik kokusu almamanız.

Kimler oynuyor?

Genelde çok iyi bir İngilizceye sahip, en az lise mezunu oyuncular bu sistemin içinde. Yaş ortalaması ağırlıklı olarak 25-35. Fakat 30-40 yaş arasında da uçan oldukça fazla insan var. Çoğunluk üniversite öğrencileri. Gerçek hayatta pilotluk yapan insanlardan ev hanımlarına, dişçilerden kulecilere kadar çok geniş bir meslek yelpazesi en büyük eğlenceyi burada buluyor. Sistemin içerisine girebilmek için okumak ve kendini geliştirmek şart. Organizasyonda bulunan insanlar bazen günde 2-3 saatlerini sistemin içerisinde geçiriyorlar.

TRVACC benim şimdiye kadar gördüğüm, oyunculardan oluşmuş sanal organizasyonlar arasında en ciddi olanı. Zaten onlar uğraşılarını asla bir oyun olarak adlandırmıyorlar. Şüphesiz bunda oyuncuların yaş ortalaması ve gerçek hayattaki tecrübeleri de büyük rol oynuyor. Aslında gördüklerim beni epey şaşırttı. Sanal eğlencenin bu kadar ciddi ve uluslararası olarak bu kadar doğru ve güzel olarak örgütlenmiş olmasını görmek son derece keyif verici. Eğer sizinde ilginizi çekmişse http://www.trvacc.org adresindeki forumdan çok daha fazlasını da öğrenebilir, sistemin gerçek havasını koklayabilirsiniz.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

LEVEL **inceleme**

Bilen Adam

Oyun oynamaktan sıkıldıysanız, hemen psikoloğa gitmenize gerek olmayabilir.

Merhaba,
Oyun oynamayı çok seviyorum. Veya seviyordum mu demeliydim acaba? Çünkü son zamanlarda oynadığım hiçbir oyundan zevk alamıyorum. Sizden en yüksek notları alan oyunlarla bile birkaç gün oynadıktan sonra ya bitirip, ya da bitirmeden bir kenara atıyorum. Neden? Ben hala oyun oynamayı seviyorum, ama oynamaktan hoşlanabileceğim bir oyun bulamıyorum. Tuhaflık bende mi? Yeni oyunlarda mı? Lütfen buna bir açıklama getirin...
Gönderen: Anonim

Peki, nedir son zamanlarda oyuncularda oluşan ve bulaşıcı gibi görünen bu sıkıntının sebebi? Biz Level yazarları gibi nispeten eski oyuncular, oyun teknolojisinin gelişim sürecinin tüm önemli aşamalarını yaşadı.

C64'ten Amiga gibi bir canavara geçildi. Sonra hiç hesapta olmayan bir şekilde babalarımızın PC'leri ortamı ele geçirdi. Playstation, Sega ve Nintendo'nun konsolları oyunların kaybolan "kolay ve eğlenceli" tarafını geri getirerek büyük başarı elde etti. Kısa süre sonra PC'lerde "Üçüncü boyut" keşfedildi. Ve tüm bu gelişmeler, 1986-1994 yılları arasında ve sekiz sene gibi çok kısa bir sürede oldu. Bir oyun platformundan sıkılmaya fırsat bulamadan müthiş bir yenilik bizi oyunlara yeniden bağlıyordu. Ve sonra birden ne oldu biliyor musunuz? Oyun teknolojisindeki değil ama, oyun anlayışındaki gelişme üçüncü boyutun keşfi ile birlikte duruverdi. 1998'den bu yana daha iyi 3D grafik, daha gerçekçi efektler, daha inandırıcı oyunlar yapmak için uğraşan üreticiler, oyunlarda en son ihmal edilmesi gereken şeyi atladılar: Eğlence. Anahtar kelime bu işte, eğlence. Eğlenceli değilse oyun oynamanın ne anlamı var ki?

İşte düğüm noktamız arkadaşlar. Ne zaman ki oyun yapımcıları 3D kart üreticileri ile birlikte birbirlerini pohpohlamayı bırakıp "Süper 3D teknolojisi, en son parlama efektleri bizim oyunda olacak!" nidaları atmayı bırakırlarsa, ne zaman oyunda gerçekçilik kadar eğlencenin de ön plana çıkması gerektiğini yeniden anlarlar, o zaman siz de oyun oynamayı sevmeye devam edersiniz. Sorun sizde değil, 3D ekran kartı üreticileri ile birbirinin sırtını sıvazlamaktan adam gibi oyun yapmaya fırsat bulamayan oyun firmalarında.

TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınıza bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

FIRST PERSON SHOOTER



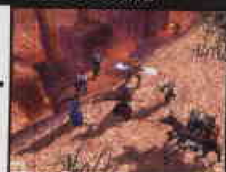
Star Wars: Jedi Outcast %92 PC
Bu ay ofiste en çok oynadığımız oyun oldu. Sırayla Barker, Tuğbek, Burak ve Sinan'ı ele geçiren oyun, hayatına deathmatch'lerde devam ediyor.

STRATEJİ



Heroes of Might & Magic 4 %88 PC
Geçen ay "geliyor" demiştik. Geldi, yıktı, hala geçemedi. Gerçi, bunca mükemmel oyunun arasında az da olsa sönük kaldı ama, yine de Heroes bu be abi!

ROLE PLAYING



Dungeon Siege %90 PC
Dungeon Siege, Diablo 2'yi alaşağı etti. Saf aksiyon içeren bir oyun olsa da, Dungeon Siege'i zindanlarda sürünmeyi seven herkes oynamalı.

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sıstemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş İnternet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

Bilgi İçin	• Oyuna en yakın web adresi
Yapım	• Yapımcı Firma
Dağıtım	• Dağıtıcı Firma
Minimum Sistem	• Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sistem	• Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Tür	• Oyunun türü
Multiplay	• İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Artılar	• Oyunu tavsiye etmemizin başlıca sebepleri
Eksiler	• Oyunun en zayıf yanları
Alternatifler	• Oyuna en çok benzeyen diğer yapımların bizden aldıkları notlar

LEVEL NOTU %99

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.



%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.



%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.



%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay	KONSOL	geçen ay
1- The Sims: Vacation	Yeni	1- Grand Theft Auto 3	(3)
2- Star Wars: Jedi Outcast	Yeni	2- Metal Gear Solid 2	(1)
3- Medal of Honor: Allied Assault	(1)	3- Gran Turismo 3	(2)
4- The Sims: Hot Date	(2)	4- Tekken Tag Tournament	
5- The Sims	(6)	5- Knockout Kings 2002	Yeni
6- Championship Manager 01/02	(5)	6- State of Emergency	(5)
7- Command & Conquer: Renegade	(2)	7- Tony Hawk's Pro Skater 3	Yeni
8- Heroes of Might & Magic 4	Yeni	8- Max Payne	(6)
9- Dungeon Siege	Yeni	9- Pro Evolution Soccer	(10)
10- Tony Hawk's Pro Skater 3	Yeni	10- Headhunter	Yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 PC %91
Birçoğunuzun burun kıvırdığını görebiliyorum (evet öyle, ne var?). Ama futbol haricinde bir oyuna da şans verin. Pişman olmayacaksınız.

ACTION



Grand Theft Auto 3 %98 PS2
İnanılmaz ama Metal Gear Solid 2'yi bir ay içinde listeden postaladı GTA 3. PC versiyonu da gelecek ay sonuna geliyor.

ADVENTURE



Blade Runner %81 PC
Önümüzdeki aylarda gelecek olan Syberia iyi çıkmazsa, Blade Runner daha uzun süre burada. Aral İthalat'ın Best Games serisinden.

YARIŞ



Formula 1 2001 PC %86 PS2 %89
Colin McRae Rally 3'ü beklerken, Schumacher kardeşlerin zaferlerini tekrar tekrar yaşamanız için F1 2001'i tavsiye ediyoruz sizlere.

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92 PC
İyi bir simulasyon az bulunur. Mükemmel bir simulasyon ise, çok daha zordur. IL-2 Sturmovik ikinci kategoriden bir oyun.



dungeonsiege

Bir zindan ancak bu kadar konforlu olabilir

Yaklaşık 4.5 yıldır yazıyorum şu dergide. Hadi aradan 8 ay askerliği çıkart, 3.5 yıldan biraz fazla işte. Ve bunca aydır yazmama rağmen bir yazıyı yazarken -köşe yazısı, editörden, inceleme, farketmez- beni en çok zorlayan şey hep yazının girizgahı olmuştur. Yazıya nasıl girdiğin önemlidir. Daha ilk satırlarda okuyucuyu yakalayamazsan "Eeeh, sen de ne edebiyat parçalamışsın be kardeşim!" der yüzüne ve onu kaybedersin. Özellikle inceleme yazılarında çok dikkat etmen gerekir girizgahına, yoksa patır patır geçilir itinayla yazdığın yazı.

Şimdi ise 3.5 yıldan daha fazla zorlanıyorum. Neden diye soracak olursanız, az sonra inceleyeceğim oyun, basit bir girişi haketmiyor. Bu türle ilgilenmeyen okuyucuların bile şöyle bir durdurulup, dikkatinin bu oyuna çekilmesi gerekiyor. Bir kere, bu oyun aksiyon RPG oyunlarına yeni standartlar getiriyor. Birçok açıdan, Diablo gibi yılların testine dayanmış bir klasiğe burun kıvırmanıza yol açıyor. "Nasıl olmuş da bunu daha önce düşünememişler?" diyeceğiniz müthiş, ama bir o kadar da basit fikirler içeriyor. Grafikleri, müzikleri ve sesleriyle neredeyse mükemmele yaklaşıyor. Ve işte sahneye geliyor. Yeni belamıza merhaba deyin: İşte Dungeon Siege!

Yorgunum zindancıbaşı

(Az önce bütün bilgisayar oyunu yazarlarının, yazım hayatı boyunca en az bir kere başvurduğu "giriş yapmakta nasıl da zorlanıyorum" adlı ucuz numarayı uyguladığımı ve bunun, kabiliyetsiz tüm yazarların başvurduğu bir numara olduğunuzu bilmenizi isterim.)

Evet, Dungeon Siege su katılmamış bir aksiyon RPG. Amacınız, elinize geçirdiğiniz her türlü kesici, delici, ezici aletle karşınıza çıkan yaklaşık 250 farklı çeşit yaratığı kesmek, delmek ve ezmek. Diablo 2'deki gibi yüzlerce çeşit zırh, kalkan, kılıç, +2 to Strength amulet, +3 to "kapkaç olasılığı" bilezik, +4 to "hem



rüküş & hem küstah" küpe topluyorsunuz. Bu tür "eşya cenneti" oyunlarda klasik olduğu üzere, oyuna kendinizi bir kaptırdınız mı gece geç saatlerde "Bir level daha atlayayım, sonra uyurum" yalanını kendi kendinize tekrarlayacaksınız.

Ve işin tuhafı, bütün bunları, şimdiye kadar görmediğiniz güzellikte üç boyutlu grafikler içinde yapıyorsunuz. "İşin tuhafı" tamlamasını kullandım, çünkü şimdiye kadar strateji veya RPG'lerde üçüncü boyutun işin içine girmesi, genellikle faciayla sonuçlanırdı (bkz. Pool of Radiance). Ve üç boyutlu bir oyunun, özellikler RPG'lerde, klasik izometrik görüş açısının yerini tutamayacağını düşünürdük... DS'i görene kadar.

Dungeon Siege, inanılmaz 3D grafiklere sahip olmasının yanısıra, 3D'yi oyuncunun işini kolaylaştırmak için kullanmayı başarın ilk izometrik oyun. Nasıl mı? Mesela arkasına geçtiğiniz ağaçlar ve duvarlar tatlı bir şekilde saydamlaşıyor. Savaş alanını farklı açılardan görmek, mouse'u ekranın sağına soluna götürmek kadar kolay. Yakınlaşıp uzaklaşmak da öyle. Her silah, her zırh, her şapka envanterinizde nasıl görünüyorsa, üzerindeki en ince detaya kadar üzerinizde de aynı şekilde görünüyor (Diablo gibi bitmap grafik kullanan oyunlarda binlerce eşyayı tek tek çizmek "bir miktar" sıkardı).

Oyunun geçtiği dünya asla sizi sıkacak kadar kendini tekrar etmiyor. Bazen yemyeşil ormanlarda, bazen de karla kaplı bölgelerde savaşıyorsunuz (en sevdiğim yerlerden biri). Tabii adında "zindan" kelimesi olan bir oyunun çoğunun yeraltında geçmesi kaçınılmaz olduğundan, zamanınızın çoğunu karanlık dehlizlerde yaratık keserek geçireceksiniz. Zindanlarda da birbirinden müthiş güzellikler gizli. Her ne kadar Diablo 2 gibi her oynadığınızda farklı şekilde yaratılmasalar da, detay olarak Diablo 2'yi katlayıp ütülüyorlar. Karanlık mağaralar, yekpare taş mimarisinde son nokta olan Dwarf madenleri, goblin eseri tahta-robotlarla kaynayan metalik koridorlar sizleri bekliyor ve bu kadar uzun oyundaki hiçbir mekanın sizi sıkmayacak olması da kulağa inanılmaz geliyor. Ama öyle.



Çiftçiden büyücü olur mu?

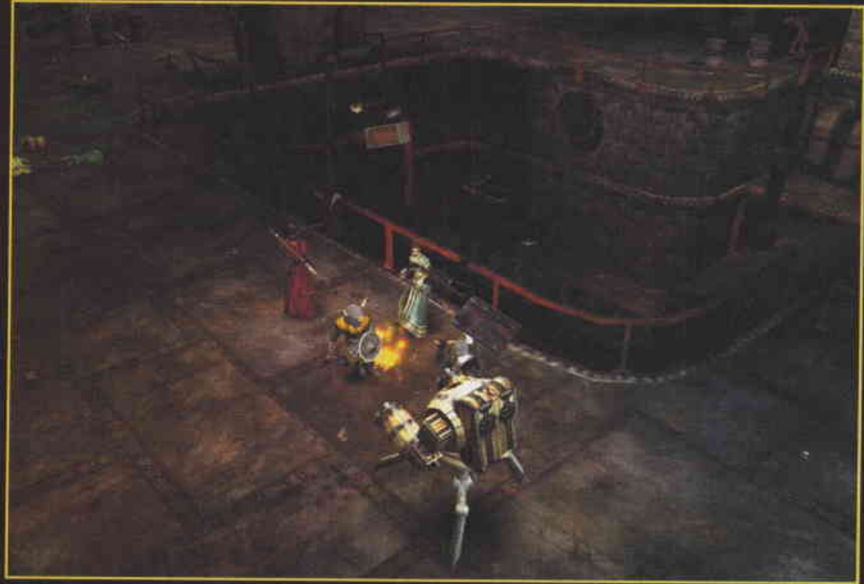
Oyunun hikayesi Ehb adlı diyarda geçiyor. Yüzyıl önce büyük kahramanlıklar yapan 10th Legion adlı askerlerin torunları olan bizler, artık savaştan uzak çiftliklerimizle uğraşırken normalde tek tük koyun çalmak için saldıran Krug'lar (Orc'lar?) azıtır. Yüzlercesi birden, üstelik kendilerinin asla sahip olmadığı bir ustalıkla yapılmış silahlarla donanmış halde Ehb kasabalarını ve şehirlerini yağmalamaya başlar. Krug'ların birden bu kadar organize olmasının arkasında Goblin'lerin zekası (goblin ve zeka mı? hikayeyi yazan arkadaş pek AD&D okumamış galiba) olduğundan şüphelenilmektedir. Bu tehdit altında yaşar ve tarlamızı çapalarken bir arkadaşımız yaralı olarak tehlikenin göründüğünden çok büyük olduğunu ve hemen Stonebridge'e gidip Gyorn adlı şövalye ile konuşmamız gerektiğini söyler ve kollarımızda ölür. Bu andan itibaren artık bir çiftçi değiliz biz. Atalarımızın savaşçı genleri birden kontrolü ele alır ve yabayı kaptığımız gibi komşu çiftliklerdeki Krug'lara dalarız.

Hemen farkedeceğiniz üzere, Dungeon Siege'in en zayıf yanı, hikayesi. Binlerce fantazi romanı ve oyununda işlenmiş olan "Amanın, daha önce pek zeki olmayan yaratıklar bir araya gelip köylerimizi basıyor. Bunun arkasında ne menem bir güç vardır acep?" gibi klişe olan hikaye o kadar zayıf işlenmiş ki. Zaten oyunun grafiklerini gördüğünüzde yamulacağınız için, ortamda takip etmeniz gereken "korkunç kötü bir olay" olduğunu hemen unutacaksınız. Sadece şehirlere vardığınızda "Chapter bilmemkaç" diye araya giren ve oyun içi grafik motoruyla hazırlanmış demoları görünce "Aaa, bir hikaye vardı değil mi? Evet evet!" diyorsunuz. Ama bu hiç dert değil. Dungeon Siege'in esas olayı, müthiş grafikler eşliğinde size binlerce yaratık kesme imkanı vermesi zaten. Şimdi itiraf edin, hanginiz Diablo 2'yi "Diablo'yu durdurmam, dünyayı kurtarmam lazım!" gazıyla oynadı? Hepimiz (ben









dahil) "bir level daha atlamalıyım, Blizzard yapacak seviyeye ulaşmalıyım, şu yeşil Set Item'ın eldivenlerini de bulmalıyım" hırsıyla açgözlülüğümüzün kölesi olarak sabahlamadık mı Diablo 2 ile? Aynı şey Dungeon Siege için de geçerli işte. Ama Baldur's Gate 2 serisini delicesine oynamış bir editör olarak en azından umursayacağım kadarcık da olsa iyi bir hikayesinin olmasını isterdim Dungeon Siege'in.

Karakteriniz kaç gram?

Oyundaki karakter gelişimi hem çok basit, hem de çok mantıklı olmuş. Geliştirebileceğiniz dört yetenek, üç de özelliğiniz var. Yetenekleriniz göğüs göğüse dövüş (Melee), ok kullanma (Ranged), savaş büyücülüğü (Combat Magic) ve doğa büyüleri (Nature Magic) olarak dörde ayrılmış. Oyuna başladığınız andan itibaren nasıl bir karakter yaratmak istiyorsanız, karakterinizi o şekilde geliştirmekte serbestsiniz. Diablo 2'de belli bir seviyeye geldiğinizde kazandığınız yetenek puanlarını yeteneklerinize dağıtırdınız. Dungeon Siege'de ise bir yeteneğinizi geliştirmek için, onu kullanmak zorundasınız. Bir şövalye mi olacaksınız? O zaman sürekli olarak yakın dövüş silahları kullanarak Melee yeteneğinizi arttırmalısınız. Okçu-savaş büyücüsü karışımı mı? O zaman hem sürekli Combat Magic büyüleri yapmalı, hem de yayınızı kullanmalısınız. Bu sistem bence çok daha iyi ve esnek olmuş. Ufak bir tavsiye: Herşeyi biraz yapabilen bir karakter yerine, bir veya iki yeteneği çok iyi bir karakter daha başarılı olacaktır.

Özellikleriniz ise Strength (güç), Dexterity (çeviklik) ve Intelligence (zeka). Bu üç özellik de genel olarak hangi eşyaları kullanıp kullanamayacağınızı belirliyor ve yeteneklerinizi kullandıkça gelişiyorlar. Yetenekler ile özelliklerin ilişkisi de çok mantıklı. Eğer sürekli göğüs göğüse çarpışırsanız, bir süre sonra gücünüz artacaktır. Sürekli büyü yaparsanız ise zekanız. Yeteneklerinizin aksine, kullanmadığınız özellikler de zamanla artıyor, ama bu o kadar yavaş oluyor ki farkına bile varamıyorsunuz.

Gördüğünüz gibi Dungeon Siege'in karakter gelişimi, Diablo 2'nin "mace al, yaratıkların kafasına vur, sonra kazandığın experience'ı büyücü yapmak için harca" kabilindeki sisteminden çok daha mantıklı. Kullandığınız özellik güçlenirken, diğerleri güdük kalacaktır. Ama oyunun özellikle başlarında benim gördüğüm bazı dengesizlikler var. Özellikle Nature Magic arttırmak başlarda çok zor. Tam aksi şekilde, okçu yapmak da çok kolay. Bu dengesizliklerin bir sonraki yama dosyası ile düzeltileceğini umuyorum.

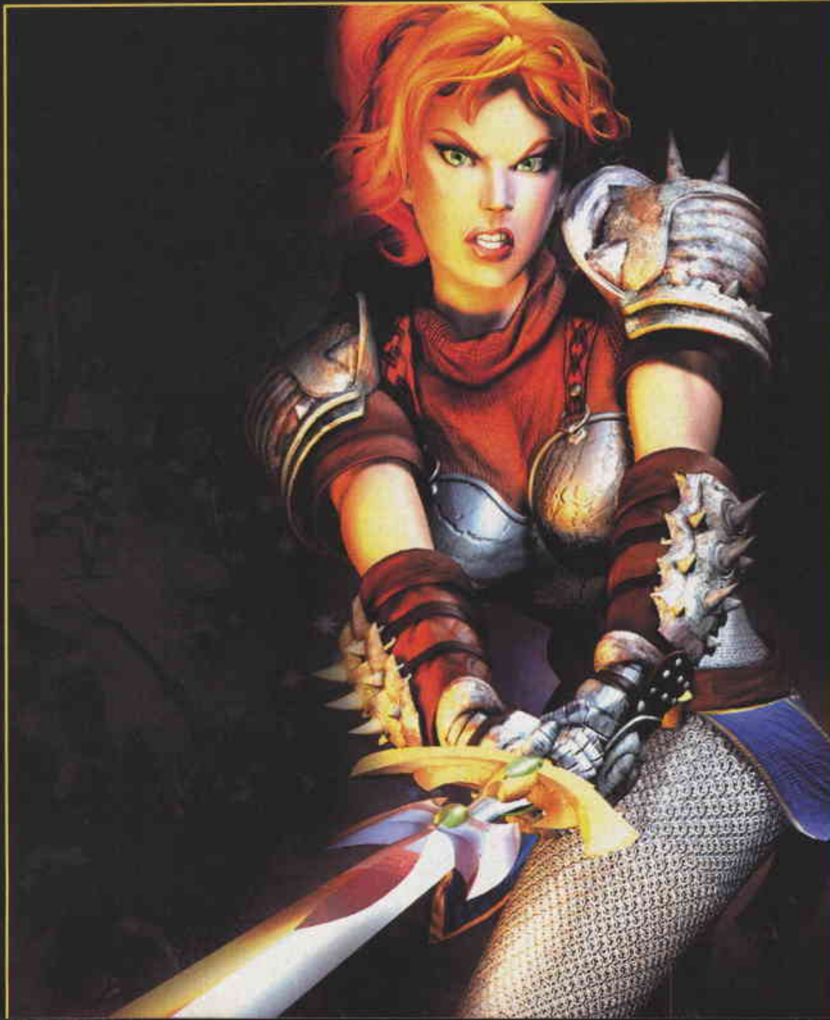
Benim birçok arkadaşım var, ne yapmalıyım?

Tabii ki multiplay Dungeon Siege oynamalısınız. Burak, Online köşesinde oyunun bu özelliği hakkında detaylı bir yazı yazdığı için ben fazla girmek istemiyorum. Ama DS'i multi oynamak son zamanlarda Tuğbek'lerle birlikte yaptığımız en eğlenceli işti (cep telefonlarımızı çaldırmak ve kanepede kim uyuyacak diye kavga etmenin dışında).

Yanınıza birçok karakter katılıyor, ama para karşılığında. Ama bu karakterlerden bazıları size çok pahalıya katılıyor. O yüzden, ileride karşılaşacağınız sağlam amcalar için para biriktirseniz iyi olur.



Oyunda karşılaşacağınız birkaç nokta canınızı sıkacak. Bir kere, oyunu bitirseniz dahi yapamayacağınız büyülerle karşılaşacaksınız, çünkü tek oyunda asla 80. level Nature Magic'e ulaşamayacaksınız. Aynı şekilde, ne kadar para toplarsanız toplayın, bir sonraki şehire ulaştığınızda alabileceğiniz en iyi zırh ve silahın, saatlerdir topladığınız tüm parayı götürdüğünü göreceksiniz. Tabii bir de, Town Portal tarzı, sizi en yakındaki köye götüren bir büyünün olmamasının eksikliğini de çekeceksiniz. İki kasaba arasındaki mesafenin saatler sürdüğünü düşünürseniz, özellikle Health ve Mana Potion açısından kıtlık çekebilirsiniz. Ben Act 2'nin sonunda Health Potion'ım kalmadığı için o karlı ormandan deli danalar gibi kaçarak kasabaya ulaşmaya çalıştığımı bilirim.



Oyunda sizi rahatlatmak için düşünülmüş bir diğer etken ise, eşekler. Topladığınız eşyalar envanterinize sığmıyor diye atmanıza gerek yok, çünkü onları taşıyacak eşekleriniz var. Bu eşekler normal karakterlerin üç katı eşya taşıyorlar, savaş sırasında en arkaya kaçıyorlar, çok sıkıştıklarında ise çifte bile atabiliyorlar. Ayrıca, oyunda bulunan "tek tuşa basarak yerdeki tüm ganimeti toplama" fonksiyonu sayesinde sizi hiç uğraştırmıyorlar.

Ama belki de Dungeon Siege'in en can alıcı noktası, inanılmaz rahat olan oynanışı. Ekrandaki arabirim o kadar rahat hazırlanmış ki, savaşları, envanterinizi ve büyüleri istediğiniz anda istediğiniz şekilde yönetebiliyorsunuz. Toplam 8 karakteri aynı anda yönetebileceğinizi düşünürseniz, bu hayati önem taşıyor. Eğer oyunun kontrolü rahatsızlık verici olsaydı, Dungeon Siege çok kötü bir oyun olabilirdi.

Birkaç dostla güllük gülistanlık

Evet arkadaşlar, Dungeon Siege muhteşem bir oyun. Oynaması zor olması gereken oyun, müthiş fikirlerle ve 3D grafiklerin akıllıca kullanımı sayesinde çok eğlenceli hale getirilmiş. Ama derseniz ki "benim FRP anlayışım Baldur's Gate 2'dir", o zaman dikkatli olun. Bu oyunda sıfır hikaye, ama yüklü miktarda kesilecek yaratık bulacaksınız. Sırf eğlence, sırf aksiyon istiyorsanız da, ne duruyorsunuz? Koşarak alın ve bu yılın en iyi oyunlarından birini kaçırmayın!

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.dungeonsiege.com		
Yapım	Gas Powered Games		
Dağıtım	Microsoft		
Minimum Sistem	PII 333, 128MB RAM, 16MB 3D Ekran Kartı		
Önerilen Sistem	PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Ekran Kartı		
Multiplay	nternet, Ağ ve MSZone üzerinden 2-8 kişi		
Tür	Aksiyon FRP		
Artılar	Müthiş grafikler. Gerçekçi karakter gelişimi. İnanılmaz derecede yüksek oynanabilirlik. Çok iyi yeni fikirler içeriyor.		
Eksiler	Hikaye çok basit ve klişe. Yüksek sistem ihtiyaçları var. Aralıksız uzun süre oynayınca sıkabiliyor.		
Son Karar	Diablo 2'den ve öncekilerden daha iyi olup olmadığı tartışılır, ama Dungeon Siege'in getirdiği yeni standartlarla aksiyon RPG türünde çıtayı hayli yükselttiği kesin.		
Alternatifler	Diablo 2	Ağustos 00	%95
	Nox	Nisan 00	%86
	Darkstone	Ekim 99	%80

LEVEL NOTU %90



heroesofmight&magic4

Geri Döndüler

Heroes of the Might and Magic, sıra tabanlı strateji tutkunları için basit bir isimden çok daha fazlasıdır. Büyük, ender ve sürükleyici bir türün sanal dünyadaki gelmiş geçmiş en iyi örneğidir. Tahtsız bir kral, görünmez bir maceracıdır. Sizi alır, çok uzaklarda eşsiz dünyalara sürer, içlerinde kaybolur gidersiniz. Yolunuzu bulmayı başardığınızda ise nice savaşlarda kılıcın ve büyünün efedisi olmuş, nice krallıkların kaderini değiştirmiş, gerek aşk yolunda dipsiz kuyulara girmiş, gerekse de özgürlük adına kayıp ormanlarda iz sürmüşsünüzdür. Taçsız kralın görünmez macerası olmuşsunuzdur. "Güç ile Büyü"nün "Kahramanlık"ını bulmuş, üzerinize giymişinizdir.



Gözlerinizi kapatıp derin bir nefes almanızı tavsiye ederim. Heroes of Might and Magic şöleninin dördüncüsüne hoşgeldiniz.

Efsanenin doğuşu, başlangıcın efsanesi

HOMM4 piyasaya gerçekten de bomba gibi düştü. Hatta küçük ölçekli bir deprem, orta boylu bir meteor etkisi de yaptı denebilir. 3DO adlı dünyaca önemli(!) firma Heroes gibi muhteşem bir oyunla kalplerimizi çaldığından bu yana 5-6 sene geçti ve şu anda bu oyunun 4.'sünü (yazıyla dört) tutmak inanın bana heyecan verici ve coşku dolu bir sahne. 3DO'nun her oyununda keşfedecek bir dolu yeni güzellik olduğunu bildiğimden HOMM4'ün bize bu sefer ne vereceği büyük merak konusuydu. Peki olmuş mu? Olmaz mı be, Dragon Golem'ler, Phonex'ler, Behemot'lar gibi olmuş.Bir sürü köklü yenilik yine sanat eseri müzikleri, sürükleyici konusu ve enfes oynanabilirliğiyle karşımızda duruyor sevgili Level halkı.

Oyunumuzdaki sürüsüne bereket yenilikleri ve oynanış tarzını anlatmadan önce şöyle bir konuya göz atalım isterseniz.

Hatırlayanlarınız varsa 3. oyundaki campaign'lerin birinde uzun bir süre boyunca Armageddon's Blade'in peşinden koşmuştuk ve en nihayet elde edebilmiştik. İşte daha sonraki zamanlarda alalade bir meydan savaşında bu kılıçla diğer bir efsanevi kılıç olan Sword of Frost iki tarafın liderlerinin elinde karşı karşıya gelir. Ancak bilinmeyen bir şey vardır ki, o da bu iki kılıcın birbirine şiddetle vurulmaması gerektiği. Ama kaçınılmaz olarak kılıçlar birbirlerine değerler ve o anda zaman durur. Çok büyük bir patlamayla birlikte arka arkaya sonu kesilmez korkunç felaketler başgöstermeye başlar ve önlerine çıkan her şeyi sonsuza dek yok ederler. Tüm gezegen kısa sürede çürük bir elma çöpüne dönüşür. Ama olan biten kıyamet bile olsa her zaman bir B planı ya da arka çıkış kapısı vardır. Gezegenin en kuvvetli büyücüleri tarafından son anda başka bir boyuta açılan kapılar içlerinden geçmeyi başaran herkesi yepyeni ve taze bir gezegene taşımaktadır. Böylece tarih sayfaları büyük bir gürültüyle kapanır ve binyıllar boyunca kurulan tüm düzenler, krallıklar, değerler, inançlar, kısacası tüm kavramlar baştan bir kere daha başlar.

İşte oyunumuz bu senaryoyu anlatan bir demoyla açılıyor (demo sayısı konusunda ısrarla fakir kalmaya devam eden 3DO'dan bu sefer de pek bir şey beklemeyin derim, çünkü tüm oyun boyunca görebileceğiniz yegane 3D animasyonu izliyorsunuz şu anda) ve bu hikayenin arkasında gelişen birbirinden bağımsız 6 ayrı campaign'le devam eder. Burada ısrarla hikayelerdeki sürükleyiciliğin ön plana çıktığını belirtmeliyim. Biliyorum çoğunuz böyle turn-based stratejilerde konuyla ilgilenmekten ve oyunun tam ortasında çıkan uzun metinleri okumaktan kaçıyorsunuz, ama inanın bana bu seferkiler iyi bir film senaryosu edasıyla hazırlanmış çok kaliteli senaryolar. Oyunun içine girme konusunda o eşsiz müziklerin yanında en çok yardım edenler bu öykücükler olacak (sırf hikayenin devamını okuyabilmek için hile yapıp sonraki bölümlere atlayan arkadaşlarım var desem, di mi Selçuk?).

Şimdi gelelim herkesin beklediği, istediği ve merak ettiği şu yeni oyun içi güzelliklere, yeniliklere. Oyunda bir çok major değişiklik olmuş ve Heroes 3'te gözüken açıklıkların bir çoğu başarılı bir şekilde kapatılmış. Çok ender olarak gözüme çarpan bir kaç eksiklik haricinde oyunu fantastik sıra tabanlı strateji türünün tartışmasız en mükemmel oyunu ilan ediyorum huzurlarınızda.

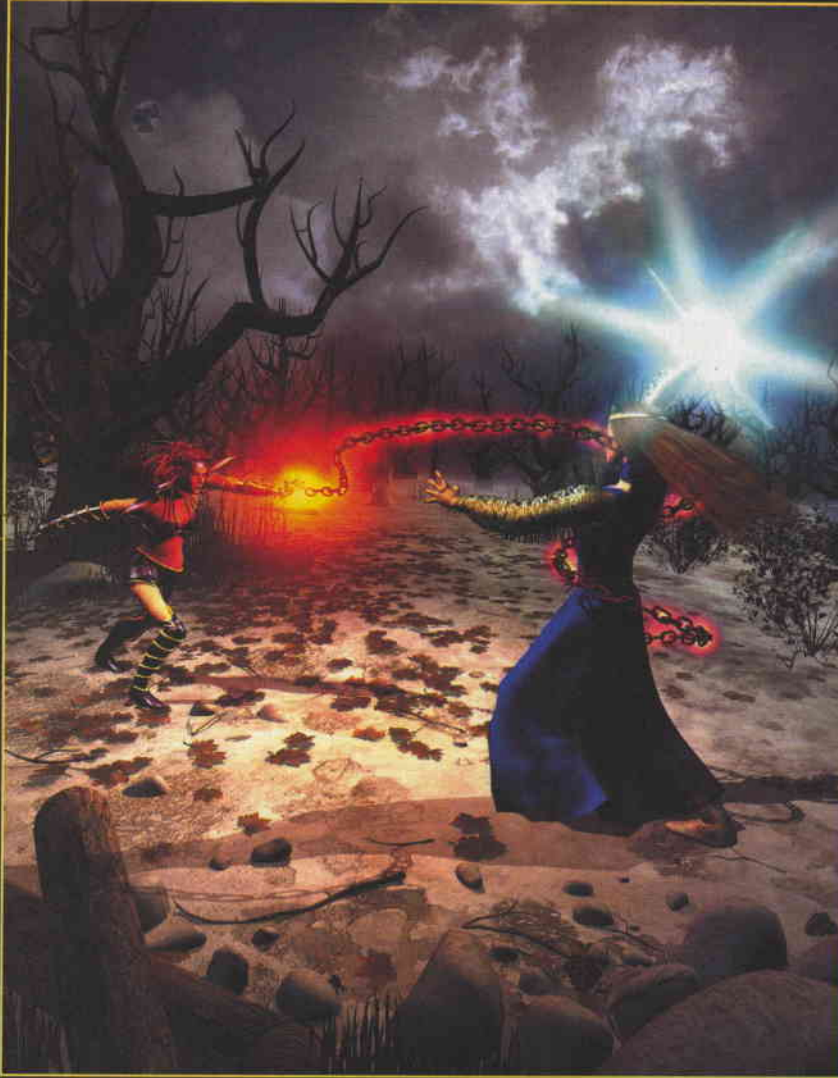
Eviniz, Yurdunuz, Biricik Kaleniz

Oyunun en can alıcı değişikliği kale türlerinde olmuş. Heroes 3'te 9 ayrı kale tip vardı ve bunlar birbirinden bağımsızdı. Şimdi ise birbiriyle daha ilişkili 6 ayrı tür var. Bunlardan 5'i büyü 1'i de güç kalesi; büyüyle ilgili olanlar Magic kart oyunundan çalınmışcasına aynı bir sistemle birbirlerine bağlı. Şöyle ki, her büyü kasabası mavi, beyaz, yeşil, kırmızı ve siyah paletlerinden olmak üzere bir renge sahip. Her kalenin ise iki dost iki düşman rengi var (mavi, beyaz ve siyahla; beyaz, yeşil ve maviyle; yeşil, beyaz ve kırmızıyla; kırmızı, siyah ve yeşille; siyah da kırmızı ve maviyle dost, aynı mantık Magic'de de var. Bu renkleri pentagram şeklinde dizerseniz herhangi bir rengin dost renginin komşu, düşman renginin de karşı köşelerde olduğunu görebilirsiniz). Dost renkteki kaleler birbirlerinin büyülerini rahatlıkla yapabilmelerine karşın, düşman renkte olanlarınkini öğrenmek çok daha uzun bir uğraşı gerektiriyor. Barbar kalesi ise eskiden sınırlı sayıda büyü yapabiliyorken (level 3'e kadar) şimdi büyüden elini eteğini tamamen çekmiş kendi yolunda kılıcıyla tam sürat ilerliyor. Kalelerdeki en büyük diğer değişikliklerden biri ise yapabileceğiniz yaratık tipleri. Artık bir kalenin desteklediği tüm yaratıkları çıkartamayacaksınız. Hayatın her noktasında olduğu gibi geri dönüşümü olmayan seçimler yapmak zorundasınız. Tüm kaleler her birinden ikişer tane olmak üzere 4 Level yaratık çıkartabiliyor. Bunlardan 1.Level'daki iki yaratığı da yapabilmenize karşılık diğer Level'daki yaratıklardan sadece birini yapabiliyorsunuz. Örnek vermek gerekirse mavi renkteki Order kalesinin 2. level yaratıkları Gold Golem ve Mage. Mage'i seçtiğiniz anda (ki tavsiyem Mage'i seçmenizdir) Gold Golem binası kapanacak ve bir daha asla bu binayı yapamayacaksınız (ta ki aynı kaleden bir tane daha ele geçirip seçiminizi diğer yönde yapana dek). Bu HOMM tarihinde gördüğüm en başarılı fikir. Böylece oyundaki çeşitlilik inanılmaz artmış. Kale sayısını arttırarak bazı yaratıkları yeni kalelere koyarak ya da her kalede 7 Level yaratık yapılmasını sağlayarak bu seçimi ortadan kaldırabilirlerdi, ama bence kesinlikle böylesi daha iyi olmuş (tabii gönül isterdi ki, 9 ayrı kale olsun herbirinden 9 level yaratık her levelde 9 ayrı seçenek olsun, ama coşup seven gönlümse durmasın, diye bir şarkı vardır, bilir misiniz?(B.Ö.)). Böylece şu anda her kaleyi 8 ayrı şekilde inşaa etmek mümkün olmuş. Yani aynı renkten bir kaleyi ele geçirdiğinizde çok yüksek ihtimalle yeni tipte en azından bir yaratık yapabiliyor olacaksınız. Dediğim gibi bu çok iyi bir fikir olsa da pratikte bunu verimli uygulamak için aynı Level'daki yaratıkları olabilecek en mükemmel şekilde dengelemek ve seçi-



Çok ender olarak gözüme çarpan bir kaç eksiklik haricinde oyunu fantastik sıra tabanlı strateji türünün tartışmasız en mükemmel oyunu ilan ediyorum huzurlarınızda.











mi güçleştirmek gerek. 3DO bu konuda başarısız olmamış ama ne yazık ki yeterli de olmamış. Oynadığınız oyun boyunca çoğu yaratık seçimleriniz genelde bariz oluyor. Yani paranız olduğu sürece kimse Black Dragon yerine Hydra yapmaz (bu arada Black Dragon saçmalamış, şaka gibi..), ya da Genie her zaman Naga'dan daha iyidir diyebilirim (nedeni de çok basit Genie'nin yaptığı Song of Peace büyüsü sayesinde sizden 15-20 kat daha kuvvetli bir rakip orduyu yenmeniz işten bile değil). Dolayısıyla olay bir süre sonra 3-5 kaleden farklı farklı birlikler yaparak sirk gibi bir ordu kurmak yerine en iyi seçimlerden oluşan bir Dream Team'e dönüşüyor.

Son yenilikler, Şahane Güzellikler

Bunun haricinde yine kalelerde her ırka özel binalar ve genel olan binalar var. Para kazanma konusundaki yegane kaynağınız olan Capitol artık tarihe karışmış. En fazla City Hall yapıyorsunuz ve günlük 1000 altınla yetiniyorsunuz. Capitol gibi Market Place'de tarihe karışmış ama bu seferki çok daha farklı bir şekilde. HOMM 3'teki market mantığını saçma bulan programcılar oyuncuyu fazlasıyla rahatlatarak marketi oyunun içine bedavaya entegre etmişler. Yani ister oyun ekranında, ister kale ekranında "M" tuşuna bastığınızda karşınıza market ekranı gelecek (tabii böylece çok marketin olunca fiyatların düşmesi gibi bir Bonus da yok, tüm fiyatlar baştan sona sabit). Diğer bir değişiklik de şehrinizin surlarını yükseltirken yaptığınız Castle. Bildiğiniz gibi eskiden Castle'ı yaptıkça hem kale savaşlarında daha kuvvetli duvarlarınız olurdu ve kale okçuları oluşurdu, hem de yaratıkların büyüme hızı artardı. Şimdi ise sadece kale duvarlarınız daha geç yıkılıyor ve savunma için bloklar oluşuyor. Yani kale savaşlarınızda bedavadan gelen okçuları unutun, onun yerine çok daha stratejik olan ve yıkılması imkansız 3 tane blok var. Bu blokların üzerine çıkan birlikler inanılmaz defans ve atak bonusu alıyor.

Bir çok oyunda 30. level'ı bile görmeniz imkansızken tüm skilleri dolu ve hepsi son seviye bir Hero'nun en az 70. level olması gerekiyor.

Ve gelelim oyuna ekstra büyük bir kolaylık sağlayan Caravan binasına. Şu ana kadarki tüm Heroes'larda birden fazla kaleniz olduğunda bir kaç tane taşıyıcı Hero'nuz olurdu. Büyük bir savaşa gireceğiniz zaman tek tek tüm kaleleri dolaşmak yerine bu taşıyıcı Hero'lar amelelik yaparak kalelerdeki birlikleri toplar ve asıl Hero'nuzun ayağına kadar getirirdi. Artık bu işi otomatik yapan Caravan'lar var. Caravan'lar daha önce ziyaret ettiğiniz bir Creature Dvelling'den (ana haritadan bulunan ve birlik siparişi verebileceğiniz yaratık fast food'ları!) veya başka bir kaleden birliklerinizi istediğiniz yere taşıyorlar. Böylece ana



haritada gözükmeden günde 30 karelik bir hızla (ışınlanmasını beklemiyordunu di mi?) kargonuz en emin şekilde yerine ulaştırılıyor.

Karizmatik, Güzel, Çekici, Ateşli

Kaleler dışında oyundaki en major değişiklik elbetteki biricik canınız, kanınız Hero'larınızda ve skillerinde olmuş. Hero'larınız artık savaş ekranlarında basit bir sembol ve büyü atıcısı olmanın ötesinde ciddi savaşçılar. Diğer bir deyişle aynı sahip olduğunuz diğer birlikleriniz gibi Hero'larınızı da savaş ekranında yönetiyor, saldırıyor ve kaçırıyorsunuz. Bu da ister istemez 2 farklı yeniliğe daha götürüyor bizi. Bunlardan ilki bir orduda birden fazla Hero olabilmesi. Her ordu en fazla 7 tür birlik taşıyabiliyor ve bunlardan istediğiniz kadarını Hero'yla doldurmanız mümkün. (zaten ilk campaign'in son bölümünde 6 tane 20. level'ın üzerinde Hero'nuz oluyor ki, evlere şenlik, 6'sı tek bir ordudayken önünüze çıkan en büyük güçle bile rahatlıkla oyun oynayıp dilinizi çıkarta çıkarta savaşabilirsiniz). Böyle bir durumda savaşlarda alınan Experience Hero'ların Level'larıyla bağlantılı olacak bir şekilde Hero'larınız arasında paylaştırılıyor (ama tam tersi şekilde ana haritada sandıklardan çıkan exp.ler tamamen kardeş payı yapılıyor). İkinci ortaya çıkan yenilik ise bir orduda hiç bir Hero bulunmaması. Böyle bir durumda ana ekranda en üst rütbeli yaratık gözüküyor ve aynı bir Hero gibi onu hareket ettiriyor ve savaştırıyorsunuz. Ama elbette herhangi bir maden veya kale almaları sözkonusu değil. Sadece ortamda boş boş bulunan maddeleri, artifact'leri topluyor, haritayı açabiliyorlar. Haritayı açmak mı? Elbette ya, artık oyun haritasının tamamında sis var. Eski HOMM'lardaki gibi bir kere gittiğiniz bir bölgeyi sonsuza kadar açık bir şekilde göremiyorsunuz. Üstü hafif bulanıklaşıyor ve oradaki tüm düşman hareketleri gizleniyor. Gelelim Hero'lardaki en önemli diğer değişiklik olan Skill sistemine. Her Hero 5 tane ana Skill seçebiliyor. Her seçilen ana Skill kendisiyle bağlantılı 3 tane ikincil Skill'e yol açıyor. Yani bir Hero toplamda 20 ayrı Skill'e sahip olabiliyor. Her Skill ise kendi içerisinde 5 ayrı Level'a ayrılabiliyor (Basic-Advanced-Expert-Master-Grandmaster). Bu ne demek biliyor musunuz sevgili Level halkı? Bırakın her Skill'de Grandmaster olmayı, 20 hanelik Skill alanınızı bile dolduramayacaksınız.

Kanlı Savaş Meydanı, Meydanın Kanayan Savaşı

Savaşlara geçtiğinizde Hero'nuzun da içinde bulunduğu ordunuz 3 boyutlu izometrik bir ekranda sizi bekliyor olacak. Savaşlar HOMM3'tekinin aynı mantığıyla oynanıyor. Fark olarak ise Grid'in olmaması (yakında çıkacak bir patch'de ekleyeceklermiş), Surrender veya Retreat yaptığınızda Hero'nuzun taverna yerine en yakın kasabaya gitmesi, moralin artık önce kimin oynayacağını belirlemesini, şansın da aynı Turn iki kere oynamayı sağladığını ve son olarak 5. level Chaos büyüsü olan "disintegrate" yemediği sürece savaşlarda ölen Hero'ların daha sonra canlandırılmasını sayabiliriz. Eğer Hero'nuz harita ekranındaki bir savaşta ölürse öldüğü yerde bir mezar taşı belirir ve siz onu herhangi bir birlikle gelip alana kadar da orada kalır. Mezarı aldıktan sonra herhangi bir kalenize veya Sanctuary'e götürüp canlandırabilirsiniz. Eğer bir düşman Hero sizi öldürdüyse, cesedinizi kendi kalelerinden birine de götürebilir; o zaman ise o kalede hapis kalırsınız ve orayı diğer ordularınızla ele geçirene kadar da Hero'nuza kavuşamazsınız.

"To all things comes an end" –HOMM4

Sonuç itibariyle Heroes 4 bu türde çok tecrübesi olmayan bir oyuncuyu bile kısa sürede baştan çıkartacak derecede renkli, çok sayıda güzellikleriyle uzun bir süre sizi rehin alacak kadar da etkileyici bir yapıya sahip.

Gördüğünüz gibi Heroes 4 çok çok uzun dostlar. Yerim biteli en az bir kaç bin karakter olmasına rağmen anlatmayı istediğim daha en az iki açıklama dolusu bilgi var. Aslına bakarsanız,

Yalnız bir adaya düştüğümde yanıma alacağım 3 oyundan birinden bahsediyorum size, fazla söze de gerek yok(nokta)

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.3do.com
Yapım	New World Computing
Dağıtım	3DO
Minimum Sistem	PII-300, 128 MB RAM, 4MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-500, 256 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Multiplay	Şimdilik sadece Hot Seat, çok yakında lan, modem, internet.
Tür	Fanstastik Turn Based Strateji
Artılar	Grafikler, müzikler, oynanabilirlik, çeşitlilik, konu, akıcılık, yaratıcılık, ve geri kalanların hepsi!
Eksiler	Demolar çok az ve oyunda yapımı sanki eksik kalmışcasına çok bug var, doğal olarak belli aralıklarla takılıyor (ama yakında gelecek bir patch'le sorun kalmayacak).
Alternatifler	Disciples 2 Nisan 02 %92

LEVEL NOTU %88



Uzun zaman oldu...

star wars jedi knight 2

Kyle Katarn ile ilk karşılaşmamızın üzerinden hayli zaman geçti. İlk Dark Forces o dönemlerde hayli gelişmiş sayılan Doom 2 grafik motorunu kullanarak yapılmıştı ve çıkar çıkmaz bir Lucas Arts klasiği olarak oyun tarihindeki yerini almıştı. Katarn tercihini Rebellion'dan yana kullanmış olan bir paralı askerdi, olaylar onu Darth Vader'ın yoluna çıkarmış ama o biraz şansın, biraz da Force'un yardımıyla sağ kurtulmayı başarmıştı. Bu arada Lucas Arts tasarımcıları Star Wars konulu bir FPS'nin ne denli başarılı olabileceğini görmüş, bu türden oyunları "yapılacaklar listesine" kaydetmeyi unutmamışlardı.

Nitekim bir zaman sonra Jedi Knight piyasaya çıktı, Lucas programcıları bu defa kendi özel 3D oyun motorlarını kullanıyorlardı. Çünkü Kyle Katarn ailesindeki Force mirasını keşfediyor ve o yolda yürümeye başlıyordu. Haliyle bir Light Saber ve Force ile donanacaktı, ancak bunlar için özel bir oyun motoru gerekiyordu. Jedi Knight ve arkasından üçüncü parti bir firma tarafından yapılan ek görev pakedi Katarn'ın ününü artırdı, Star Wars sevemeyenleri bile bu evrenin meraklısı haline getirdi. Ancak bundan sonra Lucas Arts uzun bir süre doğru düzgün bir Star Wars oyunu ortaya koyamadı ve yeni bir Jedi Knight bekleyenler hayalkırıklığına uğradılar. Fakat ne zaman ki Raven Software Lucas ile bir anlaşma imzaladı, işte o zaman işin rengi değişti. Ve Quake 3 motoru ile donanmış Jedi Outcast uzun bir bekleyişten sonra nihayet piyasaya çıktı.

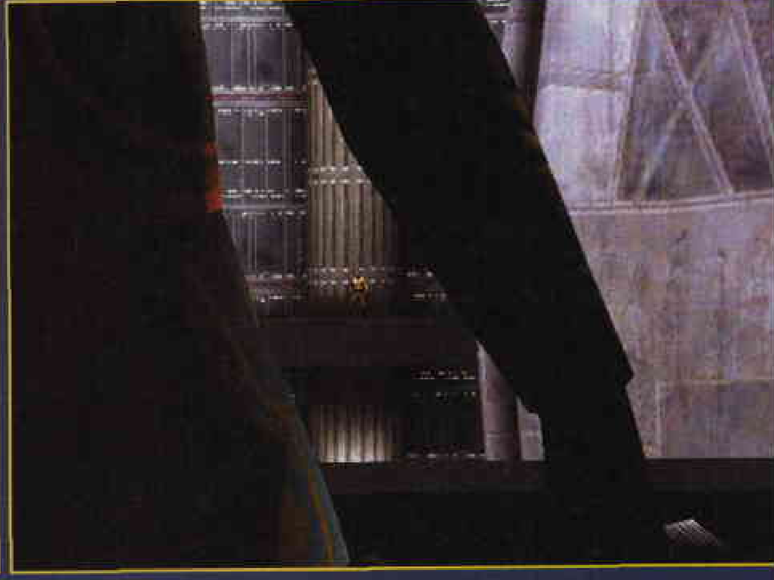
İmparatorluk kalıntısı...

Jedi Outcast önceki oyundan yaklaşık 8 sene sonrasında geçiyor. İmparator ve Darth Vader ölmüş, New Republic kurulmuştur. Ancak güçlü İmparatorluk donanmasının amiralleri ve askerleri henüz tamamen temizlenememiştir. Uzak sistemlerde gizlenen ve New Republic ile bir gerilla savaşına giren Remnant kuvvetleri eskisi kadar olmasa da büyük bir tehdit oluşturmaktadır. Özellikle devamlı ortaya çıkan Sith şövalyeleri ve devamlı yeni planlar kuran eski imparatorluk valileri New Republic için büyük sorun yaratmaktadır. Senatör Mon Mothma pek çok paralı asker ve ödül avcısı tutarak bunları Remnant güçlerini aramaları için uzaya salmaktadır.

Kyle Katarn ve ortağı Jan Ors, New Republic için bu tür işler alan iki asker olarak yeni bir göreve doğru yola koyulmuşken oyun başlar. Katarn sekiz yıl önce Dark Side ile flört etmiş olmanın verdiği korku ile ışın kılıcını bir kenara bırakmış, Force ile ilgisini mümkün olduğunca kesmiştir. O artık uzun yıllar önce olduğu gibi basit bir paralı askerdir ve halinden oldukça da memnundur. New Republic için çeşitli işler yapmakta, Jan ile sıradan ve mutlu sayılabilecek bir hayat sürmektedirler.

İşte Jedi Outcast tam bu havada başlıyor ve sanki Katarn'ın kendi için seçtiği hayatın eskisine oranla ne denli sıkıcı olduğunu vurgulamak istercesine ilk birkaç görev insanı sıkıntıdan öldürecek kadar tek düze geçiyor. Çoktan terkedilmiş olması gereken eski bir İmparatorluk üssünde Remnant güçleri ile karşılaşmak, pek akıllıca hareket etmeyen birkaç Stormtrooper





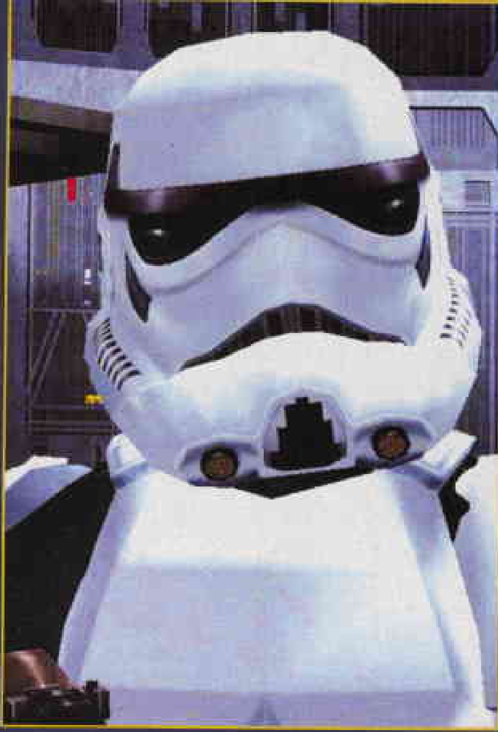
jedi outcast

devirmek ve birkaç kapıyı açmak. İnsan oyunun başında kendi kendine "Gerçekten de uzun zamandır beklediğim Jedi Outcast bu muymuş?" diye sormadan edemiyor. Katarn oyunun başında hemen hiçbir ek donanıma ya da Force gücüne sahip değil ve uzun zaman basit bir laser tüfeği ile idare ediyor. Gerçeği isterseniz ilk birkaç bölüm boyunca o kadar sıkıldım ve hayalkırıklığına uğradım ki, sık sık gerçekten de Jedi Outcast oynayıp oynamadığımı merak ettim. Bu oyunu gerçekten Raven yapmış ve Lucas Arts yetkilileri de piyasaya sürülmesine onay vermiş olabilir miydi? Yoksa ben yine o tuhaf rüyalardan birini mi görüyordum? Gerçekte bilgisayarın başında oyun oynamak yerine sandalyemde sızıp kalmış mıydım?

Sithspit...

Remnat güçleri tarafından işgal edilmiş uzak ama önemli bir New Republic maden kolonisini temizledikten sonra, Jan Ors ile buluşma noktasına geldiğimde kabus görmediğimi anladım. Karşıma çıkan Sith Master bir Jedi'nin güçlerine sırtını dönmesinin ne kadar aptalca bir şey olduğunu bana oldukça kaba bir biçimde hatırlattı. Jan ölmüştü ve Katarn küçük bez bir bebek gibi duvardan duvara savruluyordu. Bu kadar yıl oyun oynadıktan sonra belki de ilk defa kaybetmeye kesinlikle mahkum olduğum bir Boss karşılaşması yaşıyordum ve içimden bir ses işlerin henüz ısınmaya başladığını söylüyordu. Katarn'ın sağ bırakılması ve intikam yemini etmesiyle ne denli haklı olduğumu anladım. Bu oyunu gerçekten de Raven yapmıştı. Ve bu oyun gittikçe kopulması imkansız bir hale geliyordu. Işın kılıcı Katarn'ın elinde o tanıdık vınlamasıyla harekete geçtiğinde ve kollar bacaklar etrafta uçuşmaya başladığında, ilk birkaç bölümün sadece ısınma amaçlı olduğunu anladım. Kısa bir süre içinde Katarn kendini buldu ve her geçen bölümde daha da güçlenen yetenekleri sayesinde tek bir Jedi'nin aslında ne denli büyük bir tehdit olabileceği gerçeğini bir defa daha gördüm.

Jedi Outcast tıpkı Raven'ın bir önceki oyunu olan Star Trek: Elite Force gibi Quake 3: Arena oyun motorunun biraz daha geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Genel oyun tasarımında da adı geçen oyundan bazı esintiler bulmak mümkün, mesela silah ve kalkan şarj istasyonları gibi. Ancak Jedi Outcast zaman zaman bazı yüzey dokuları çok iyi görünmese bile, genel grafik ve mekan tasarımı açısından oldukça ileri, gelişmiş bir oyun. Olaylar sizi eski bir garnizondan Nar Shadda şehrindeki barlara, Bespinn sokaklarından dev bir yıldız destroyerinin koridorlarına dek pek çok farklı yere götürüyor ve çoğunlukla bu ortamların atmosferini yakalamakta da zorlanmıyor. Doğrusu oyun bir oturuşta bitirilecek kadar kısa değil, ancak bunda sadece haritaların geniş ve dolu olması rol oynamıyor. Jedi Outcast genel olarak bakıldığında belki de Tomb Raider serilerindekinden daha fazla atlamalı, sıçramalı, itmeli, çekmeli bulmacaya sahip. Tabii bunlarla uğraşırken çoğunlukla Force yeteneklerinden faydalanıyor olmanız işinizi hayli kolaylaştırıyor, ancak çoğu zaman bir bulmacanın parçasını bulabilmek için gerçekten de gözünüzü dört açmanız, hiç olma-





dık yerlere girmeniz gerekiyor. Doğrusu oyundaki macera ve hareket bu kadar bağımlılık yapıcı olmasaydı, bu denli uğraşmaya değmezdi, ancak oyun kendini oynatıyor.



Karanlık güçler...

Jedi Outcast tür olarak FPS gibi görünebilir, ilerledikçe bulacağınız gittikçe güçlenen ve farklı düşmanlara karşı işe yarayan donanımları kullanmak hayli zevkli olabilir. Ancak bu durum sizi yanıltmasın, çünkü bu oyun aslında neredeyse tamamen ışın kılıcınız ve Force yeteneklerinizin etrafına kurulmuş. Işın kılıcı ve Force ile yapamayacağınız pek az şey var, mesela AT-ST'leri devirmek bunlarla biraz zor. Öte yandan diğer tüm silah ve donanımlar sık sık karşınıza çıkan Sith dövüşçülerine karşı çok fazla işe yaramıyor. Tabii bu kadar çok Sith nereden geliyor diyebilirsiniz, ama bunu anlatıp oyunun tadını kaçıracak değilim.

Evet, Kyle oyuna sadece bir laser tabancası ile başlıyor ve uzun zaman da daha güçlü silahlar kullanmıyor. Ancak birkaç bölüm sonra ışın kılıcı ve Force yeteneklerine tekrar kavuşunca bunun pek fazla önemi kalmıyor. Oyunda Dark ya da Light Side pek belirgin değil, sonuçta Katarn bir "sürgün" olduğundan normalde sadece bir Sith'in kullanabileceği bazı yıkıcı Force yeteneklerine de sahip. Force yeteneklerini iki sınıfta toplamak mümkün, ilk gruptakileri kullanmak için seçmeniz ve uygun pozisyonu bulmanız gerekiyor. Mesela Mind Trick sadece bazı canlılarda ve belirli bir mesafeden işe yarıyor. Işın kılıcınızı ve genel hareket yeteneğinizi ilgilendiren güçler ise her zaman açık durumda bulunuyor. Mesela kılıcınız açıkken üstünüze gelen atışları otomatik olarak savuşturuyor, sıçrayışlarınızı doğrudan Force takviyeli olarak yapıyorsunuz. Çoğu yetenek "mana" gerektiriyor, ancak bu hayli hızlı bir biçimde şarj ediyor ve nadiren güçsüz yakalanıyorsunuz. Her geçen bölümde Katarn'ın yetenekleri daha da gelişiyor ve bir zaman sonra Stormtrooper sürülerini duvarlara çarpıp, uçurumlardan aşağı fırlatmaya, bunu da hayli zevk alarak yapmaya başlıyorsunuz. Tabii Sith karşılaşmalarında daha dikkatli olmak gerekiyor.

Işın kılıcına hükmetmek ilk başta zor gibi görünebilir, ancak aslında Katarn çoğu manevrayı uygun durumda otomatik olarak yaptığından, bir zaman sonra pek fazla zorlanmayacaksınız. Mesela arkanızda bir düşman varsa "Geri+Ateş" kombinasyonu olayı çabucak bitiriyor. Tabii kılıcı kullanırken dış kamera açısını tavsiye ediyorum. Yeri gelmişken, eğer oyuna başladıysanız, ama silahlarla hiçbir halt vuramıyorsanız, Options menüsünden "Identify Target" seçeneğini kapatın. Bu aslında otomatik nişan almanızı sağlıyor, ama herhalde bir yazılım hatası yüzünden olsa gerek düzgün çalışmıyor. Ayrıca oyunda "L" tuşuna basarak farklı kılıç tekniklerinden birine geçmek mümkün. Toplamda üç temel saldırı tekniği mevcut ve











LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin - www.lucasarts.com
Yapım - Raven Software
Dağıtım - Lucas Arts
Minimum Sistem - PII-400, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 850 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem - PIII-750, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı.
Multiplay - Internet ve LAN üzerinden 2-32 kişi.
Tür - FPS
Artılar - Star Wars evreninde geçen, ışın kılıcı ile düşmanlarınızı doğramanıza, onları yıldırımlarla yakabilmenize imkan tanıyan, Quake 3 motorlu bir FPS, daha başka söze gerek var mı ki?
Eksiler - Özellikle oyunun ilk bölümleri hayli yavan, ayrıca ilerlemek için çözmeniz gereken bulmacalardan bazıları aşırı zorlama olmuş.
Son Karar - Zaman zaman insana biraz sıkıntı verse de, Jedi Outcast oynanması zevkli, başarılı bir yapım. Jedi Master ya da Sith Lord olmakla ilgili hayal kuran biriyseniz kaçırmamanız gerekir.
Alternatifler - Jedi Knight 1 - Aralık 97 %90

LEVEL NOTU %92

herhalde herkes kendine en uyanı kullanmak isteyecektir.

Multiplayer olayında ise işler biraz daha farklı, normalde Single Player modunda bulunmayan özel Force yetenekleri mevcut ve oyuna başlarken Light ya da Dark yetenekler arasında seçim yapmanız gerekiyor. Eğer isterseniz oyunu tamamen bir Jedi-Sith kapışmasına çevirebilmek mümkün, herkes farklı yeteneklerde uzmanlaşabiliyor. Ayrıca Multiplayer haritalarından bazıları Death Star'ın koridorları gibi ilginç mekanlardan seçilmiş. Eğer isterseniz botlara karşı alıştırma yapabilirsiniz, genel olarak bunların yapay zekalarının oyunda karşılaştığınız düşmanlardan çok daha yüksek olduğu söylenebilir. Oyundaki düşmanların yapay zekaları özellikle ilk bölümlerde pek parlak değil, ancak ilerleyen bölümlerle birlikte daha da akıllanıyorlar. Stormtrooper'ların kısıtlı bir takım çalışması sergiledikleri zamanlar bile olabiliyor. Ancak çoğu zaman üstünüze doğru koşmayı tercih edebiliyorlar ya da bazen bir köşeye takılabiliyorlar, daha iyi olabilirdi yani.

Ses ve müzik için söylenebilecek pek fazla birşey yok, 20 yıldır filmlerde ne gördüyseniz oyunda da onu bulacaksınız. Williams amcanın epic müzikleri duruma uygun olarak değişiyor, silah ve araçların ses efektleri ise filmlerdekinden daha farklı değil. Zaman zaman düşmanların kendi aralarındaki konuşmalarına denk gelebilirsiniz, sanırım Raven bu yolla birbirine benzeyen yüzlerce düşmanın aslında farklı birer kişilik olduğunu vurgulamaya çalışmış, fena da olmamış.

Grafikler ise Quake 3 motoru sayesinde hayli iyi görünüyor, her ne kadar bazı kaplamalar çok basit olsa da, özellikle düşmanların çizim ve animasyonları oldukça güzel olmuş. Hareketler ve özellikle vurulma animasyonları çok gerçekçi, ancak kan görmeyi beklemeyin, ne de olsa bu bir Star Wars oyunu. Silah efektleri de hayli iyi, ancak ışın kılıcıyla kıyaslanınca herşey çok sönük kalıyor. İki rakip arasındaki ışın kılıcı mücadelesi tam anlamıyla görülmeye değer. Sonuç olarak Jedi Outcast çok iyi bir oyun, her ne kadar sönük ve düşük tempolu başlasa da, birkaç bölüm sabredenlere beklediklerinden daha fazlasını verebilecek bir yapım, FPS sevmeseniz bile bunu kaçırmayın derim. ■

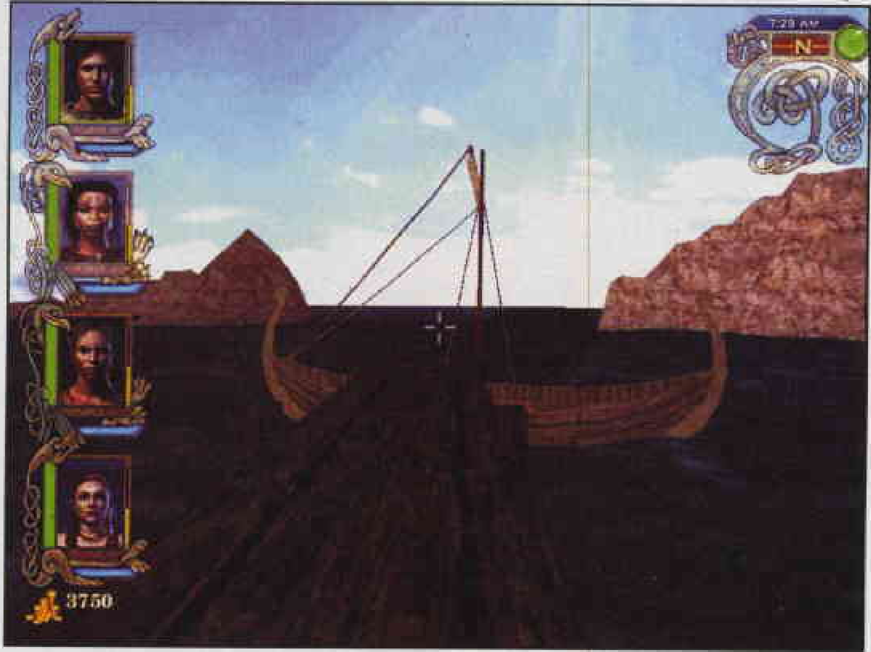
M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

might&magicIX

"Güzelim oyuna ne yaptınız ?" – bir Level okuru

Bazı oyunlar vardır, size hiçbir heyecan vermez, ama garip bir tutkuyla kendinizi ona bağlı hissedersiniz. Gideceğiniz, göreceğiniz yerler aşağı yukarı bellidir, ve sizi oralarda neyin beklediğini de tahmin edersiniz. Ama işte belki tek amacınız oraya gitmek ve yapılması gerekeni yapmaktır. Oyunun devasa ve açık alanlarında grubunuzla birlikte maceralara atılmak, bir anlamda o yalnızlık duygusunu sonuna dek hissetmek, oyunu oynamak için yeterli bir sebeptir. İşte Might and Magic serisi de benim için böyle bir oyun serisi...

Serinin önceki oyunlarına bakacak olursak, gerçek 3D serinin 6. bölümü ile başlamıştı ve bence tartışmasız serinin en iyi tasarlanmış haritalarına ve senaryosuna sahipti. 7. ve 8. bölümlerde Arcomage kart oyunu eklenmişti, onun dışında pek bir yenilik yoktu. 9. bölüm için de vaat edilen en büyük yenilik LithTech engine sayesinde nihayet daha güzel grafiklerle oyunu oynayabilmekti. Ben de yeni oyun motorunun seriye beklenen ivmeyi kazandıracağını ümit edip oyunu büyük bir heyecanla bekliyordum. Oyun geldiğinde, incelemek için gönüllü oldum, zira Level'da benden başka serinin 6, 7 ve 8. bölümlerini, girmedik zindan, açılmadık sandık, çözülmedik görev bırakmadan bitiren yoktu.



Senaryo ve görevler...

Oyunu kurduktan sonra grafik çözünürlüğünü değiştirmek için herhangi bir ayar görememek, bendeki ilk şüphelerin uyanmasına neden oldu. Sabit 800x600 çözünürlükte oynamak zorundasınız (config dosyasıyla oynayarak çözünürlüğü arttırabiliyorsunuz ama bu durumda zaten hoş görünmeyen yazılar, menüler ve grafikler birbirine giriyor). Balığa çıkmış ahbapların macerasını anlatacak gibi görünen berbat bir giriş demosundan sonra kendimi mahzun bakışlı bir ihtiyarın karşısında buldum. Belki senaryoyu ve ne yapmam gerektiğini bu amca anlatır diye beklerken yapmam gereken tek şeyin masa üstündeki parşömenleri alıp, okuyup sonra çıkıp gitmek olduğunu öğrendim. Gemiye bindim, yine uzak ufuklara yelken açtık ve gemimiz battı... Şimdi yine ıssız bir ada gibi bir yerdeyim. Uzakta iskelete benzeyen garip yaratıklar görünüyor. İlk çarpışmamızdan sonra öğrendiğim iki gerçek vardı, MM9 zor bir oyun ve oyuna tüm karakterlere Bow yeteneğini vererek başlamak gerekiyor (sizlere ilk tavsiyem bu, ikinci ve son tavsiyem yazının sonunda olacak). Oyunun başlarında yakın dövüşte hiç şansınız yok, uzaktan idare etmeniz gerekiyor. Karakterleri yeniden yaratıp oyuna tekrar başladıktan sonra ilerlemeyi başardım. Bir iki görev başarıp, bir iki kişiyle konuştuktan sonra senaryo da belli oldu: Chedan'ın birbiriyle savaş halindeki 6 kabilesini Tamur Leng (bizim Timurlenk) ve onun Beldonian ordularına karşı birleştirmek. Oyunda her kabilenin başkentine uğrayıp çeşitli görevleri başarmanız gerekiyor. Tabi ki bu ana görevin yanında bir dolu yan görev ve karakterleriniz için promotion görevleri de yine var. Oyun içindeki NPC karakterlerin hemen hepsinin birbirine benzemesi ve ayırt edilebilecek bir özelliklerinin olmaması her şehirde hemen herkesle konuşmanızı gerektiriyor ki aradığınız kişiye bulabilesiniz. Özellikle expert, master ve grandmaster skill hocalarını ararken delirebilirsiniz.

Oyunu kurduktan sonra grafik çözünürlüğünü değiştirmek için herhangi bir ayar görememek, bendeki ilk şüphelerin uyanmasına neden oldu.

Kılıç mı keskin, zeka mı?

Oyunda belli bir görev için geçici veya kalıcı olarak yanınıza katılabilen yaklaşık 15 NPC karakter de var, bunlardan yanınıza en fazla 3 kişi alabiliyor ve toplam 7 karakterle oynayabiliyorsunuz. Kendi yarattığınız karakterleri Human, Elf, Dwarf ve Half-orc ırkları arasından seçebiliyorsunuz. Karakter yaratırken might, endurance, accuracy gibi stat'ların yanında iki tane skill ve de karakterinizin savaşçı (fighter) mı büyücü (intiate) mü olabileceğini seçebiliyorsunuz. Fighter karakterleriniz





oyunda tecrübe kazandıkça isteğinize bağlı olarak Mercenary veya Crusader sınıfından birine yükselebiliyorlar. Mercenary'ler de yine Assassin veya Gladiator olabiliyorlar. Initiate karakterler ise önce Scholar veya Healer sınıflarına terfi ettirilip daha sonra da Scholar'lar için Mage veya Lich, Healer'lar için Priest veya Druid olabiliyorlar. Yani oyunda toplam 8 karakter sınıfı var. Karakterleriniz sınıf atlayınca level başına kazandığı spell ve hit point'leri artıyor. Bu yüzden bu görevleri mümkün olduğunca erken yapmakta fayda var.

Büyülerde de bazı değişiklikler var. Atom bombası etkisi yapan Eye of the Storm, Phantom Fighter, Wrath of Bugs gibi yeni ve ilginç büyüler oyuna renklilik katıyor. Ancak görsel olarak bu büyülerin hiçbiri yeterince etkileyici değil. Büyüler bu sefer skill tabanlı. Yani mesela Light Magic'te Expert, Master ve Grandmaster olduğunuzda ancak üst seviye büyüleri kullanabiliyorsunuz.

Oyunun yeni arayüzü, inventory ekranı, harita ve item çizimleri o kadar kötü ki, MM9 bu noktalarda abartısız 4-5 sene geriye gitmiş. Özellikle automap haritalarda neyin ne olduğu belli değil, ve haritalar yol göstermekten ziyade kafanızı karıştırıyor.

Oyundaki bir yenilik de karakterlerimizin artık suyun içinde yüzebilmesi, dalabilmesi. Ancak en fazla 15 saniye havasız kalabiliyor, sonra hit point kaybediyorlar. Su altında ayrıca pek de sevimli olmayan canlılarla karşılaşacağınızı söylemeliyim.

Sıra tabanlı ve gerçek zamanlı

Might and Magic serisinin en çok beğendiğim özelliklerinden biri bu. Başınız sıkıştığında [Enter] tuşuyla sıra tabanlı moda geçip, nispeten düşük seviye düşmanlara karşı realtime oynamanın zevkini yaşayabilirsiniz. Sağ tuşla tıklamak önce eğer atanmışsa quick spell'i, sonra menzilli silahınızı, sonra da melee silahınızı kullanmayı sağlıyor. Turn tabanlı modda ayrıca her turn sonunda geriye kaçma şansınız var ki, bu bazı savaşlarda hayati önem taşıyor.

LithTech engine kullanılması hem iyi hem kötü olmuş. Grafiklerin eskiye göre daha yumuşak ve güzel görünmesi kuşkusuz bir artı. Ancak New World Computing programcıları yeni engine'ı oyuna tam olarak oturtamamışlar. Oyunun arayüzü tek kelimeyle ezilmiş ve güdük kalmış. Automap haritasından, inventory ekranından ve item tasarımlarından bu açıkça belli oluyor. Yeni engine kullanacağız diye, çok önemli bu noktalar ihmal edilmiş.

Bir serinin son çırpınışları...

Oyunun en çekici yönü kuşkusuz level atlamak, skill puanlarını yükseltmek ve yeni büyüler öğrenmek. Ancak bunlar oyundan zevk almak için yeterli mi, orası tartışılır. MM9'un en büyük talihsizliği belki de Dungeon Siege ile aynı zamanda çıkmış olması. Dungeon Siege'i gördükten sonra (sizlere ikinci ve son tavsiyem MM9'u oynamaya karar verdiyseniz bunu oynayacak hiçbir oyun bulamadığınız bir zamana bırakmak MM9 grafikerlerini ve tasarımcılarını dövmek istedim. 3DO da aynı şeyleri düşünmüş olacak ki Heroes ve Might and Magic ekibinin yaklaşık üçte ikisini oyun çıktıktan sonra kapının önüne koydu. Beklediğimiz değişiklikleri belki yeni gelecek ekip yapabilir. Ancak 3DO'nun mali durumunun pek parlak olmadığı düşünülürse belki bu elimizdeki son Might and Magic oyunu da olabilir. Bana sorarsanız MM9 serinin en kötü oyunu ve artık fanatiklerini bile tatmin edemeyen bir oyun olarak bu serinin son çırpınışı ve iflası anlamına geliyor. Rest in peace Might and Magic...

Eski bir M&M fanatiği







Bilgi İçin	www.3do.com
Yapım	New World Computing (3DO)
Dağıtım	3DO
Minimum Sistem	PII 400, 64 MB RAM, 16MB 3D, 1024 MB HDD
Önerilen Sistem	PIII 800, 128MB RAM, 32MB 3D, 1024 MB HDD
Multiplay	Yok
Tür	RPG
Artılar	Grafikler gerçek 3D olmuş.
Eksiler	Geriye kalan herşey. Tasarımlar kaba. Serinin eski atmosferi yok. Ses ve müzikler vasat. Arayüz çok kötü. Zorluğu dengeleyememişler.
Son Karar	Kaçın!
Alternatifler	Might&Magic serisi

LEVEL NOTU %62

The Legacy of Kain

Blood Omen 2

Bir vampir, bir kılıç, sönmeyen bir intikam ateşi ve kesilebilir yüzlerce düşman

3. sayfa muhabiri gazetecilerimize müjdeler olsun! Kanın gövdeyi götürdüğü, hatta kanın gövdeden çekilip havada uçtuğu bir oyun var burada. Hemen alın kaleminizi, başlayın yazmaya. Müthiş yeteneklerinizi konuşturun, gelecek nesillere o çöplük DNA'nızı aktarabilmeniz için gerekli vücut fonksiyonlarınızı sürdürmek amacıyla yediğiniz yemeği bu sayede kazanmaya devam edin. Hadi canlarım benim!

Biz de oyunumuza bakalım bu arada. Level'daki ikinci ayımda tanıştığım Kain adlı vampir, Blood Omen 2 ile geri dönüyor. Legacy of Kain: Blood Omen'in sonunda, Kain'e iki seçenek veriliyordu. Ya kendi hayatını feda edip Nosgoth'un eski güzel günlerine dönmesini sağlayacak, ya da hayatta kalıp müthiş bir güce sahip olacaktı. Tahmin edin bakalım, Kain hangisini seçmiş?



Bütün vampirler ölüdür

Blood Omen 2'nin hikayesi ilk oyundan 400 yıl sonra ama Soul Reaver serisine konu olan olayların başlangıcından çok önce geçiyor. Kain'in düşmanı olan Raziel'i yönettiğimiz Soul Reaver serileri de bu dört oyun içinde önemli yere sahip olduğundan, ve Soul Reaver 2'yi daha yeni incelediğimden bu yazının akışı sırasında iki oyun arasında bolca karşılaştırma yapılabilir, uyarmadı demeyin.

Kain Nosgoth'da giderek güçlenir, öyle ki sonunda tüm ülkeyi ele geçirmeyi düşünecek kadar cesaret ve ordu toplar. Önüne çıkan şehirleri yutarak ilerler Kain'in ordusu. Karşısında durabilen tek güç ise, Sarafan şövalyeleridir. Aşırı dinci rahiplerden ve gözü dönmüş askerlerden oluşan Sarafan şövalyelerinin de Kain'den pek bir farkı yoktur. Tabii savaş meydanında Kain ile Sarafan karşı karşıya gelir. Tuhaf güçleri olan kılıcı Soul Reaver ile Sarafan Lordu'na saldıran Kain, özel bir büyü kullanan Sarafan Lord'u tarafından kesilir.

Bu savaşta yokolduğu sanılan Kain 200 yıl sonra uyanır. Hafızası zayıflamıştır, güçleri de öyle. Sadece Sarafan'a karşı duyduğu nefret kalmıştır içinde. Umah adlı dişi bir vampir eski güçlerini kazanmasına yardım eder Kain'in, karşılığında ise tek isteği, Kain'in de istediği şeydir: Sarafan Lordu'nun yokedilmesi. Böylece kan banyosu başlar.

Ve ölüler kan ister

Eğer üç Legacy of Kain oyununu da oynamış gariban bir dergi yazarı değilseniz, Blood Omen 2'yi oynamak için en büyük nedeniniz Kain olacaktır. Uzun zamandır PC'de gördüğüm en karizmatik karakter Kain. Bir kahraman değil, Raziel gibi bir anti-kahraman bile değil. Tam anlamıyla bir kötülük timsali. Önüne çıkan, düşman olsun olmasın, herkesi öldüren bir yaratık. Soul Reaver serisinde kötü, ama bilge bir kötü olan Kain'in gençliğinde nasıl bir psikopat olduğunu çok net bir şekilde görüyoruz bu oyunda (herif komadan "nerede lan o Sarafan?" diye kalkıyor). Hiç kimsenin normalde seveceği bir karakter olmayan Kain, sırf karizması ile oyuncuyu kendisine bağlamayı başarıyor. Bunda en büyük





pay, Kain'i seslendiren Simon Templeman'a ait. Kain'i 1997'deki ilk oyundan beri seslendiren Templeman artık onu iyice benimsemiş anlaşılan.

Soul Reaver 1 ve 2 adventure ağırlıklı aksiyon oyunlarıydı. Blood Omen 2 ise tam bir aksiyon oyunu. Oyundaki bulmacaların çoğu çeşitli kolları indirmek, kutuları doğru yerlere itip çekmekten öteye gidememiş. Bazıları bayağı uğraştırıcı olsa da, hangi kolu hangi sırayla çekmeniz veya bir kutuyu nereye itmeniz gerektiğini bulmak en fazla beş dakikanızı alıyor. Bu bilmeceler de olmasa oyun çok yavan olabilirmiş, ama şöyle Soul Reaver'daki gibi saç-baş yolduran birkaç bilmece çözüp egomu tatmin etmek istemedim de değil.

Blood Omen 2'nin aksiyon kısmı ise bayağı eğlenceli. Oyunun yüzde seksen aksiyon olduğunu düşünürseniz bu çok güzel bir haber. Tabii bu sizin "eğlenceli" sıfatından ne anladığınıza bağlı olarak değişecektir çünkü bu oyunda "oluk oluk kan" tamlaması "aksiyon" kelimesiyle birlikte kullanılmış. Kain, eline geçirdiği her silahla biçerdöver gibi çalışıyor (elinde silah olmasa da öyle aslında ya...). Dövüşler esnasında tek bir tuşa basıp en yakındaki düşmana kilitleniyorsunuz. Bu özellik Soul Reaver'da da vardı ve açıkçası çok işe yarıyor. Düşmanınıza vurmak için yine tek bir tuşunuz var. Ayrıca Kain fazla yakına girme cüretini gösteren düşmanlarını boğazından kavrayıp havaya kaldırıyor. İşte bu noktada, elinizdeki silaha göre değişen şekillerde düşmanınızın tam anlamıyla "canına okuyorsunuz". Bu boğazdan yakalayıp ete-metal-batırma hareketleri, öldürdüğü her insanın kanını telekinesi ile uzaktan emme yeteneğiyle birleşince Kain, bilgisayar oyunlarının en acımasız karakteri; Blood Omen 2 de en "kız kaçıran" oyunu payesini kazanıyor.



Ve kanda hemoglobin vardır

Her vampirin olduğu gibi Kain'in de Dark Gifts (karanlık güçler) adlı insanüstü güçleri var. En basit Dark Gift, rakibi alaşağı eden bir vuruş yapmanızı sağlayan Fury. Daha sonra, yerde sis olan bölgelerde sise dönüşüp büyük ölçüde görünmez olmanızı sağlayan Mist Form geliyor. Sis formundayken düşmanlarına arkadan sessizce yaklaşan Kain, onları elindeki silaha göre değişen şekillerde öldürüyor. Hepsi birbirinden farklı ve kanlı olan bu ölümler, gece geç saatlerde tekin olmayan yerlerde dolaşırken solgun suratlı ve köpek dişleri normalden uzun birisi sizinle diyaloğa girmeye çalışırsa topuklarınız poponuza vura vura kaçmanıza sebep olacak kadar vahşet içeriyor. Tekrar ediyorum, bu oyun kesinlikle çocuklara ve kan görmekten hoşlanmayanlara göre değil. (Tabii kan görmekten hoşlanıyorsanız bir psikoloğa ihtiyacınız var demektir, o ayrı). Sise dönüşmeye ek olarak Kain inanılmaz mesafelere zıplayabiliyor, insanların zihnini kontrol altına alabiliyor veya bizim buralarda "Berker modu" dediğimiz Berserk moduna girebiliyor.

Oyunun grafikleri fena değil ama Soul Reaver 2'nin yanında fazlasıyla sönük kalıyor. Soul Reaver 2'nin muhteşem renkleri, yüksek doku kaplamalarının yanında Blood Omen 2'nin sürekli kahverengi tonundaki mekanları ve düşük çözünürlüklü kaplamalarını anlamak mümkün değil. Ayrıca, Kain'i olanca vahşi zerafetiyle çizen animatörler neden diğer insanların hepsini domates kafalı yapmış, ayrı bir panelde tartışma konusu olur. Sanırım insanları "insana benzetmeyerek" oyundaki vahşeti azalttıklarını sanmışlar. Tabii oluk oluk kan havalarda uçuşurken bu pek mümkün olmamış, kimseyi kandıramıyorlar yani. Ayrıca birçok oyunda bulunan, tiplerin duvar içine girmesi problemi Blood Omen 2'de fazlasıyla var.

Ve hemoglobin çok alıngandır

Kain'in seslendirmesinin muhteşem olduğundan bahsetmiştim. Aynı şey diğer karakterler için de geçerli. Hepsinin kendine has bir tarzı var. Nosgoth'da dolaşırken "vampir gibi" davranmazsanız halktan insanların kendi aralarındaki konuşmalara da kulak misafiri oluyorsunuz. Bu konuşmalar hikayeyi zenginleştiriyor.

Oyun sırasında karşılaştığım en sinir bozucu şey, her oynadığımda bilgisayarı kilitlemesi oldu. Hem de öyle masaüstüne falan dönmek değil, külliyen kilit, mavi ekran. Oyunu sırf bu yüzden küfür içinde bırakmayı düşünüyordum ki oyunun Windows 2000'e desteğinin olmadığını farkettim. Bunun dışında pek teknik sorunla karşılaştığımı söylersem yalan söylemiş olurum.

Blood Omen 2, benim gibi seriyi başından beri takip edip Kain'in hikayesinin devamını merak edenlerin görmesi gereken bir oyun. Ama herkese tavsiye edebileceğim bir oyun değil. (Nakarat: çocuklar oynamasın bu oyunu). Diğer yandan basit bulmacalı ve bolca kanlı bir aksiyon oyunuysa aradığınız; okuyucum, bu Kain. Kain, bunlar okuyucularım.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Bilgi İçin	www.eidosinteractive.com	
Yapım	Crystal Dynamics	
Dağıtım	Eidos Interactive	
Minimum Sistem	PIII 450, 128MB RAM, 16MB 3D Ekran Kartı	
Önerilen Sistem	PIII 600, 128MB RAM, 32MB 3D Ekran Kartı	
Multiplay	Yok	
Tür	Aksiyon	
Artılar	Seslendirmeler çok iyi. Aksiyon eğlenceli. Oyun sizi kendine bağlıyor. Ana karakter çok başarılı.	
Eksiler	Çok fazla vahşet ve kan içeriyor. Bazı grafik hataları var. Hikaye serinin diğer oyunlarındaki kadar başarılı işlenmemiş.	
Son Karar	Soul Reaver'dan sonra geri adım olsa da, aksiyon severler ve seriyi takip edenlerin hoşuna gidecektir. Ama aşırı vahşet içeriyor, uyarıldınız.	
Alternatifler	Soul Reaver 2	Şubat 02 %84
	Soul Reaver 1	Kasım 99 %80
	Shadow of Zorro	Şubat 02 %71

LEVEL NOTU %74





virtuatennis

Tahmin ettiğimden çok daha iyi çıkan bir tenis oyunu. Geldiği yeri hakediyor.

İlk tenis oyunumu yani Tennis Masters Series'i Mart ayında incelemiştim ve açıkçası o zaman bir kanıya vardım: Tenisi PC'ye uyarlamak çok zor. Bunu becerebilmek için hiç de küçük görülmeyecek bir tecrübeye ve de çok iyi gözlemlere ihtiyaç var. İşte yine büyük umutlarla Sega'da bu bahsettiğim tecrübe ve gözlemlerin olduğunu düşünerek oyunu Sinan'ın elinden kaptığım gibi bilgisayarıma kurdum.

Oyuna girmemle hayal kırıklığına uğramam bir oldu. Ben bu oyunlardaki mouse kullanılmamasına inanılmaz derecede takmış vaziyetteyim. Oyunda, hatta menüde bile mouse'a ihtiyacım yoksa ben oyunu neden PC'de oynuyorum ki? Zaten bu düşüncelerimi Sinan'a açtığımda oyunun Sega tarafından Dreamcast'ten sonra PC'ye uyarlandığını öğrendim. Tam o sırada oyun benim gazabıma uğradı ve bir hayli notunu kırdım. Gerçekten kendimi sorunlu gibi hissediyorum ama PC'ye uyarlama oyunlarda şu güne kadar umduğum medeti bulamadım.

Bilgisayarın yönettiği arkadaş ile gayet iyi bir ikili oluşturduk



Önyargıma rağmen bu oyunu sevdim

Yine de bu önyargımdan kurtularak ve de alabileceğim maksimum zevki alarak oynamaya çalıştığım Virtua Tennis'e bir türlü tamamıyla ısınamadım. Oyunu oynadığım zaman dilimin de birşeylerin eksik olduğunu hissedip o şeyin ne olduğunu bulamamak da beni son derece rahatsız etti. Bu yazı boyunca o eksikliği arayacağım.

Oyuna küçük ayrıntılar serpiştirilmiş, ve mükemmeli yaratanlar ayrıntılardır

Oyunu açtığımda son zamanlarda rastladığım oyunlarda olduğu gibi yine sade bir menü ile karşı karşıya kaldım. Denemek için hemen bir maça başladım. Oyun hakkındaki ilk izlenimlerim gerçekten iyiydi. Ancak aynı şeylerin Tennis Masters Series'de de başıma geldiğini hatırladım.

İlk izlenimlerimde grafikler beni adeta büyülemişti. Gerçekten uğraşılmış ve de gerçeğe çok yakın grafikler ortaya çıkarılmış. Gerçek tenisçilerin yüzlerini ve de oyun stillerini görmek beni oldukça hoşnut etti. Örneğin Kafelnikov'un backhandi son derece güçlüdür, zaten bunu oyunda topu onun backhand tarafına atınca rahatlıkla anlayabilirsiniz. Bu tip ayrıntılar oyuna olduğu gibi yansıtılmış. Ayrıntılar grafikler ve oyun içinde de karşımıza çıkıyor.

Top toplayıcı çocuklar boş durmuyorlar ve filede kalan topları topluyorlar. Çizgi hakemleri de eğer attığınız top üstlerine doğru geliyorsa yana doğru hareket edip toptan kaçıyorlar. Bunlar küçük ayrıntılar gibi geliyor ama ben oldukça sevdim diyebilirim. Ayrıca klasik bir laf vardır: "Mükemmeli yaratan ayrıntılardır". Tamam, bu oyuna mükemmel demenin pek mümkün olmadığını yazının ilerki safhalarında göreceğiz ama en azından ayrıntılar oyunun açıklarını kapıyorlar.

Gerçekten çok basit bir oynanışa sahip

Oyunu oynamak çok kolay. İhtiyacınız olan tuşların sayısı en aza indirgenmiş: Yön tuşları, düz vuruş ve de aşırtma vuruş ve de bilgisayarın yönettiği oyuncunun oynayış stilini belirleyeceğiniz tuş. Bu size çok büyük bir rahatlık sunuyor. Çünkü top spin veya slice (kesme) vuruşlar için fazladan tuşlar işi zorlaştırıyorlardı. Virtua Tennis ise vuruş sırasında ileri veya geri ok tuşuna basarak bu tip vuruşları yapmamıza sağlıyor. Geri doğru çekerseniz kısa ve kesik toplar atabilirsiniz. İleri oka basarak vurduğunuzda ise top yere çarptığında hızlanacaktır. Bu arada topa vuruşlardan bahsetmişken bir konuya daha değinmek istiyorum: Topa vuruş şekliniz ve file. Bu ikisi arasında ne gibi bir bağlantı mı var? Hemen söyleyeyim, uçarak veya arkanız dönükken vurduğunuz topların fileye takılma oranları nedir? Te-



Bowling mi oynuyoruz teniz mi kardeşim? En iyisi ikisini birleştirmek demişler.

Bu skorları geçmek gerçekten çok kolay, arcade modda rakiplerinize daha az sayı verin yeter.



İşte bahsettiğim eğlenceli kısım burası, turnuvaya giricem şimdi.



LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.sega.com
Yapım	Sega
Dağıtım	Sega
Minimum Sistem	P2 300, 3D Ekran kartı, 128 MB RAM
Önerilen Sistem	P3 600, 32 MB Ekran kartı, 128 MB RAM
Multiplay	LAN
Tür	Spor
Artılar	Grafikleri gerçekten uğraşılmış olduğu her yerinden belli, gerçek tenisçilerin yüzlerini görmek insanın içini açıyor. Küçük ayrıntılar insanı memnun ediyor. Müzik oyun ile uyum içerisinde
Eksiler	Servisi attıktan sonra bir kez olsun bile topu fileye takmayı başaramadım. Bazı absürd vuruşlar maalesef oyunun güzelliğine gölge düşürüyor. Çok fazla uçarak vuruş yapıyorsunuz.
Son Karar	Genel olarak bu oyunu vasatın üstünde göstermek zannedersem doğru olacak.
Alternatifler	Tennis Masters Series

LEVEL NOTU %81

nis maçlarıyla son zamanlarda haşır neşir olduğum için rahatlıkla şunu iddia edebilirim ki, arkanız dönük vuruş kırk yılda bir olur ve de o topun fileyi geçme olasılığı çok düşüktür. Uçarak yaptığınız vuruşlarda ise ne kadar dengeli sıçradığınız önemlidir. Tabii oyunda sıçramanızın dengesini ayarlamak mümkün olmadığından buna hiç önem vermemişler ve de her türlü vurduğunuz top fileyi geçiyor. Bunların da %90'ı içeri düşüyor.

Oyunun zorluk seviyeleri iyi ayarlanmış sayılabilir. Ancak very hardda çoğunlukla bilgisayar sizi ağlatacak derecede iyi hareketler, vuruşlar yapıyor ve de neredeyse her topa yetişiyor. Onun için en ilerki zorlukta tekler maçlarında çok zorlanıyorsunuz hatta ben bu yazıyı yazana kadar maksimum 1 set alabildim diyebilirim. Ancak çiftler maçlarında çok zorlanmayacaksınız, çünkü yanınızda partneriniz de bilgisayarın kontrol ettiği, o zorluk seviyesinde oynayan bir oyuncu oluyor. Hatta zorlanmaktan öte gayet rahat bir oyun çıkartabilirsiniz. Tek yapacağınız şey partnerinizin uzağına atılan toplara müdahale etmek, çünkü emin olun o da karşınızdaki rakipler kadar hızlı ve de çok iyi vuruşlar yapabiliyor. Bazen abartıp "Bu topa kesin yetişemez, ben vurayım" dediğiniz toplara da vuruyor ve topa ikiniz de atladığınız için siz daha yerden kalkarken smacı yemiş oluyorsunuz.

World Circuit deyince akan sular durur

Yapmayı sevmesem de biraz oyundaki menüleri açacağım. Zaten karşınıza 6 adet menü çıkıyor bunlardan üçü network, options ve exit. Geriye kalıyor 3 adet oyun çeşidi. Bunlardan ilki arcade, bu oynama biçiminde kendi karakterinizi yani tenisçinizi seçiyorsunuz ve karşınıza 5 tur boyunca rastgele seçilmiş rakipler çıkıyor ve de finale kadar yine rastgele seçilmiş kortlarda bu tenisçilerle kapışıyorsunuz. Finalde de kazanınca bir kupa alıyorsunuz ve mest oluyorsunuz. Exhibition modunda ise yine kendinize bir tenisçi seçiyorsunuz ancak bu sefer rakiplerinizi ve oynayacağınız sahayı belirleme hakkınız var. Son olarak da World Circuit çıkıyor karşımıza. İşte bu benim en çok vakit geçirdiğim, eğlendiğim ve de ilerlemek için çaba harcadığım bölüm. Kısaca beni bu kadar içine çeken şeyin ne olduğunu anlatayım: Bir zorluk seviyesi ve de oyuncunuzu seçiyorsunuz. Ardından teker teker antrenmanları yapıyorsunuz ve kendinizi geliştiriyorsunuz. Antrenmanlarda sizlere verilern değişik görevler var. İlk aklıma gelenler: Servis kullanarak 8 adet servis atışında verilen sayı kadar labutu devirmek, karşıdan atılan tenis toplarını karşılayarak hedef tahtasındaki yüksek puanları vurmak, tenis toplarını bidonlara sokmak. Bunlar gibi çeşit çeşit, sizin topu istediğiniz yere atmanızı isteyen ve bu yeteneğinizi geliştiren hatta alışkanlık kazandıran egzersizler yapacaksınız. Bu egzersizleri yaptıkça paranız olacak, tekler turnuvalarına girecekseniz, yine para kazanacaksınız, kendinize bir partner kiralayacaksınız, yeni raket telleri, enerji verici içecekler satın alacaksınız. Bu döngü dünyada kazanmadığınız turnuva kalmayıncaya dek devam edecek. Şu anda bende dünyada 20 adet turnuva, market ve antrenman açık. Çıkan marketlerden exhibition modundaki açık olmayan kortları ve oyuncuları onbinlerce dolara satın alıyorsunuz. Korkmayın hiç sorun değil çünkü para kazanmak çok kolay.

Son olarak da biraz seslere değinelim. Müzikler kıpır kıpır ve böyle bir oyunla çok iyi uyum gösterdiği kanısındayım. Seslere gelince, yine küçük ayrıntılar dikkatimi çekti. Hakemler her ülkede kendi dillerinde konuşuyorlar. Oyuncular topa vururken etkili bir vuruş yapmadan önce hafif bir ıkınma sesi çıkarıyorlar. Topa vurulurken raketten çıkan ses ise vasatı geçememiş.

Küçük ayrıntılara dikkat edilmiş, çok iyi düşünülmüş bir World Circuit bölümü oyuna güzel bir hava katmış ve de grafikler de hiç de fena sayılmaz. Evet genel olarak bu oyunu vasatın üstünde göstermek zannedersem doğru olacak.

Can Kori | can@level.com.tr

tonyhawk's proskater3



Buralarda uçan bir Tony gördünüz mü?

Tony platformdan platforma atlarken bir yerlerini kırmazsa iyidir. PSX, PS2, Xbox derken, sıra PC'ye geldi. Eğer PC'de Tony Hawk's Pro Skater 2'yi oynadıysanız, ne iyi etmişsiniz, ama oynamadıysanız, size bir doz Tony Hawk's Pro Skater 3 vermek zorundayım. O da olmazsa en kısa zamanda kendinize bir kaykay edinmeniz gerekiyor.

Tony Hawk's Pro Skater'ın şimdiye kadar yapılan en iyi kaykay oyunu olduğu tartışılmaz. Tony Hawk's Pro Skater 2'de haliyle eksiklikler vardı, ama bu eksikliklerin neredeyse tamamı Tony Hawk's Pro Skater 3'te yok olmuş.

Yeni olan değişik şeyler

Bir kaykay oyununun devamından `karnıbaharla kaykay yapmak` gibi bir yenilik beklediğinizi de sanmıyorum. Yani `çok fazla bir şey beklemek anlamsız olur` demek istiyorum. Buna karşın Tony Hawk's Pro Skater 3'teki yenilikler hiç de az değil. Her şeyden önce, oyunun çok daha zor olduğunu belirtmeliyim. Bunun dışındaki en önemli yenilik grafiklerde. Bir defa artık oyundaki konsol havası tamamen kaybolmuş. Yani Tony artık konsoldan PC'ye çevrilmiş bir oyun gibi durmuyor. Işıklandırma, alev ve sis gibi birçok efekt oyuna eklenmiş. Bunun dışında kaykaycıların hareketleri çok yumuşatılmış ve fizikleri inanılmaz gerçekçi olmuş.

Kaykaycınızın verdiği tepkiler çok gerçekçi. Bu noktada yeni animasyonları da farkedeceksiniz; adamınız yere düşünce acı içinde kıvranıyor (zaten acı dışında kıvrananına rastlamadım). Bacağını tutuyor, kafasını tutuyor ve daha sonra ayağa kalkıyor. Oyunda bunlar gibi birçok detay bulunuyor.

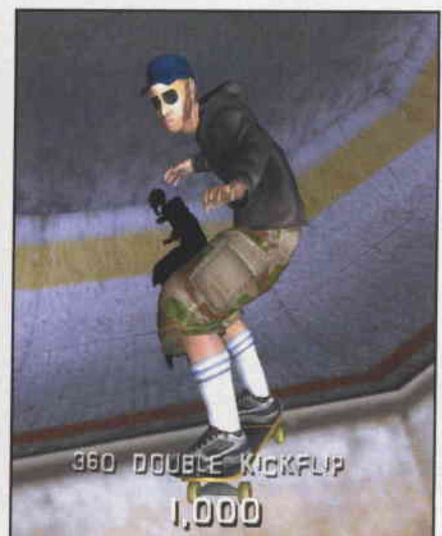
Oynanış olarak Tony Hawk Pro Skater 3'te herhangi bir farklılık yok. Yalnız, boruların üstünden kaymaya başladığınız zaman bir denge göstergesi çıkıyor ve siz de dengenizi bu göstergeye göre ayarlıyorsunuz. Bunun dışında oynanışa etki eden pek bir şey yok. Duvarda kaymak gibi birkaç yeni hareket de bulunuyor. Combo'lar da geliştirilmiş. Artık yeni kombinasyonlarla daha farklı hareketler yapabiliyorsunuz.

Hem Tony hem de Hawk!

Tony Hawk's Pro Skater 3'te üç ayrı mod'umuz var. Bunlar; Single Session, Career ve Free Skate. Single Session ve Freeskate'de kendinizi hiç zorlamadan, sağdan sola veya yukarıdan aşağıya olmak kaydıyla bulmaca gibi kayıyorsunuz (hımm). Bu mod'ların dezavantajıysa, sonsuza kadar aynı parkurda kayacak olmanız. Yeni parkurlar istiyorsanız Career mod'unda başarılı olmanız gerekiyor. Single Session'la Freeskate arasındaki farksa, Single Session'da yüksek skor yapmaya çalışıyor olmanız (iki dakika içinde). Freeskate'de zaman sınırınız yok ve istediğiniz gibi kayıyorsunuz. Career'da parkur açtığınız zaman, bu iki mod'da açtığınız parkurlarda oynayabiliyorsunuz.









Bu ne ya? Sessizlik, huzur diye geldik, şaklabanın yaptığına bak.



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.activision.com
Yapım	Neversoft
Dağıtım	Activision
Minimum Sistem	PII-266, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	LAN veya Internet'ten 8 kişi
Tür	Simulasyon
Artılar	Sağlam grafikler. Yumuşak animasyonlar. Eğlenceli oynanış. Uçma hissi.
Eksiler	Eksiler, eee, şey, eksi yok. Ben bulamadım. Bulan varsa da: firat@level.com.tr
Son Karar	Tony Hawk's Pro Skater 3 oynarken, gerçekten kaykay yaptığınızı hissedeceksiniz. Her açıdan kusursuz bir oyun.
Alternatifler	Tony Hawk's Pro Skater 2 Şubat 01 - %88 X-Games Pro Boarder - %87 Freestyle BMX Ağustos 01 - %59

LEVEL NOTU %91

Tony Hawk's Pro Skater 3'te varolan kaykaycılarla oynamak istemiyorsanız, kendi karakterinizi de oluşturabiliyorsunuz. Bu karakterin saçından sakalına, şortundan şapkasına kadar her şeyini istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Oyundaki diğer kaykaycıların hepsi de aynı özelliklere sahip değil. Mesela Tony, birçok açıdan oyunun en iyisi. Oyuna başlamadan önce kaykayınızı kendiniz seçebiliyorsunuz. Bunun için fazlaca seçeneğiniz bulunuyor. Edit Tricks sayesinde de oyuna başlarken hareketlerinizi veya combo'larınızı değiştirebiliyorsunuz. Bu arada, oyunun önceden ayarlanmış tuşlarının da değiştiğini belirteyim. Eğer tuşların yerlerini değiştirmezseniz, her şeyi numerik klavyeden yapmak zorundasınız, ki bu da hiç kullanışlı değil.

Tony Hawk's Pro Skater 3'te ikinci oyuna oranla daha fazla doğal ortam kullanılmış. Gizli parkurların dışında; Foundry, Canada, Rio, Suburbia, Airport, Skater Island, Los Angeles ve Tokyo gibi sekiz parkurda kayıyorsunuz.

Nasıl oynamak gerek?

Single Session ve Free Skate'den daha çok, Career mod'undan bahsetmeliyim sanırım. Nasıl olsa bu iki mod'da yapmanız gereken hiçbir şey yok. Career mod'undaysa Tony Hawk's Pro Skater 2'de olduğu gibi her parkurda birçok şey yapmanız isteniyor (goal = görev). Diğer parkurlara geçmek için verilen görevleri yapmanız gerekiyor. Bunların sayısı parkurdan parkura değişiyor. Foundry'de dokuz görevden üçünü yapmanız yeterliyken, Canada'da dokuz görevden en az yedisini yapmanız gerekiyor. Son parkur olan Rio'da ise bu sayı otuzbire kadar çıkıyor. Peki, bu görevlerin içeriği ne? Yine Tony Hawk's Pro Skater 2 ile oranlarsak, çok daha ilginç şeyler yapmak zorundasınız. İlk parkurda bir çalışma alanındasınız ve görevlerden birinde çalışanlardan birini ıslatmanız isteniyor. İkinci parkurdaysa soğuktan dili elektrik direğine yapışan bir çocuğu kurtarmanız gerekiyor. Bunların dışında 35,000 veya 150,000 gibi puanlar yapmanız da istenebiliyor. Bu görevlerin hepsini iki dakika içinde yapmanız gerekmiyor. İki dakika içinde herhangi birini yaparsanız, zaman bittikten sonra oyunu o noktadan kaydedebiliyorsunuz.

Bir kaykay oyununun devamından karnıbaharla kaymak gibi bir yenilik beklediğinizi sanmıyorum.

Oyunda Tony Hawk's Pro Skater 2'deki gibi topladığınız puanlarla bölüm sonlarında hız gibi özelliklerinizi geliştirebiliyorsunuz. Sonra da hareketleri çok daha seri ve kolay yapabiliyorsunuz. Hatta, nasıl derler sizde, hımmm, uçuyorsunuz.

Fiyuvvv!

Oyunun ne kadar eğlenceli ve heyecanlı olduğunu size anlatmama imkan yok. Tony Hawk's Pro Skater 3'teki yeni animasyonlar ve fizik modellemesi sayesinde, oyun tam anlamıyla size uçtuğunuz hissini veriyor. Bunu anlatmam çok zor. Oyunu alıp oynamanız gerekiyor, ama zar zor kombo yaptıktan sonra yumuşak bir iniş yapmanın verdiği heyecanı hiçbir şeye değişmem (ee tamam, kız arkadaşıma değişirim) (bu cümle üzerinde durup biraz düşünelim - editör). Bu oyundan aldığınız zevki ve heyecanı çok az oyundan alabilirsiniz.Eğer canınız çok sıkılıyorsa Tony Hawk's Pro Skater için belki birkaç eksi bulabilirsiniz. Mesela, bu kadar inanılmaz hareketlerin yapıldığı bir oyunda, yaptığınız hareketleri yeniden izlemek isteyebilirsiniz, ama Tony Hawk's Pro Skater 3'te Replay'e yer verilmemiş. Bunun dışında, ilk iki parkurdan sonra oyunun zorlaşması da belki canınızı sıkabilir.

Ee Tony?

Tony Hawk's Pro Skater 3, kesinlikle şimdiye kadar oynadığım en iyi oyunlar arasında. Kaykayla ilgilenmiyorsanız bile, bu oyunu alın. Hiçbir şey kaybetmezsiniz.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bi düşme be Tony!

Tony'nin çocukluğu çok sorunlu geçti. Yaşıtları dışarda top oynayıp acıkmakla iştigal ederken, Tony sandıklardan kaykay yapıp orada burada şuursuzca kayardı. O sıralar Tony kendine çok farklı kafa kırma teknikleri geliştirdi. Hem de nasıl geliştirdi? Şöyle ki...



Tersine Düşüş: Tony'nin sıkça başvurduğu tekniklerden biri. Crossbone yapmaya çalışırken, yüzükoyun yere kapaklanıverir. Bu esnada sağ arka bacağı da çekme yapar. Lifleri atar, ama o umursamaz. Kaldığı yerden kaymaya devam eder.



Ruhani Düşüş: Bu teknikte, düştükten hemen sonra Tony yere kapaklanıp dua eder. Tabii ki hemen sağ çarprazında duran kan lekeleri de gözden kaçmaz.



Kıçüstü Düşüş: En tehlikeli tekniklerden biridir. Bu teknik başarıyla uygulandığı zaman, Tony bir daha oturamama tehlikesiyle karşı karşıyadır.



'Oooh, boşver şimdi kaykayı' Düşüşü: Bu teknikte Tony, Double Impossible+Cannonball yapmasının hemen akabinde sırt üstü yere düşer. Düşer düşmesine ama, bu düşüşten pek de memnun kalır. Bakınız...

sheep,dogandwolf

Koyun çalmak hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı



Ralph şapşal bir kurt olmakla kalmayıp koyunları da çok sevmektedir. Sam ise kendi halinde ayıcık bir çoban köpeğidir ve nurtopu gibi koyunları vardır. Bu multi-şirin koyunları koruması gerekmektedir, ancak şapşal kurt Ralph devamlı suretle Sam'in koyunlarını kaçırma girişiminde bulunmaktadır. Ralph'ın bu girişimleri genellikle kafasının kırılmasıyla sonuçlanmaktadır, ama Ralph yılmaz. Dener, dener ve yine dener. Sam de Ralph'in kafasını kırar, kırar ve yine kırar.

Eskiden çok çizgi film izlerdim, şimdiyse horul horul uyumaktan pek izleyemiyorum. `Sheep, Dog and Wolf`, çocukken Pazar sabahlarımı yiyen Warner Bros çizgi filmlerinden sadece biri (çizeri Chuck Jones). `Sheep, Dog and Wolf` ise...

Sam beni yakalayamaz kiii!

Sheep, Dog and Wolf, Bugs Bunny tarzında 3D bir platform oyunu, ama Bugs Bunny, Sheep, Dog and Wolf'un yanında çok basit kalıyor. Bugs Bunny sıradan bir platform oyunu, Sheep, Dog and Wolf ise çok daha kapsamlı bir platform-adventure...

Oyunda, farklı ortamlarda geçen 18 ayrı bölüm bulunuyor. Sheep, Dog and Wolf'da kullanılan karakterler, çizgi filmdekilerle aynı. Bunun yanında, oyun sırasında Daffy Duck (vak vak) ve Porky Pig (port port) gibi karakterlerle de karşılaşıyorsunuz. Hele ki Daffy Duck'la çok zamanınız geçecek (training'lerdeki hocanız o, ama çok konuşuyor).

Sheep, Dog and Wolf'da asıl yapmanız gereken şey, Sam'in koyunlarından birini kaçırıp, haritada belirlenen alana ulaştırmak. Bunu yaptığınız zaman diğer bölüme geçmiş oluyorsunuz (Sheep'deki gibi birden fazla koyun kaçırmak zorunda değilsiniz, bir koyun yeterli). Peki, koyunları nasıl kaçıracaksınız? Bu aşamada devreye oyunun adventure kısmı giriyor. Haritanın belirli bölümlerinde mektup kutuları bulunuyor. Bu kutulardan bulunduğunuz bölümü geçmenize yarayan parçaları alıyorsunuz. Sonra da bir adventure oynuyormuş gibi bölümü geçmeye çalışıyorsunuz, ancak her şey koyunu çaldıktan sonra başlıyor. Koyunları çalmak içinse onların marula karşı olan zaaflarından yararlanmanız gerekiyor.

Oyundaki bölümler o kadar akıllıca tasarlanmış ki, zaman zaman çok zorlanıyorsunuz. Mesela ilk bölümde koyunu marulla kandırıp yanınıza çektikten sonra, asma köprüden karşıya geçirmeniz gerekiyor, ancak koyunu sırtınıza alıp karşıya geçmeye çalışırsanız, köprü ağırlığınızı çekemeyip kırılıyor. Dolayısıyla bu girişiminiz başarısızlıkla sonuçlanıyor. Bu durumda yapmanız gereken şey ise, köprüye arka arkaya altıyedi tane marul dizmek ve karşıya geçip koyunun gelmesini beklemek. İşte bu kadar. Bu arada, oyunun başında mektup kutusundan dinamiti alıp, koyunu koyacağınız noktanın girişindeki kayaları (zincirleme isim tamlaması) patlatmanız gerekiyor. İlginç olan bir şey daha var: Oyundaki hak sayınız sınırsız. Bu da Sheep, Dog and Wolf'un tam bir adventure oyunu olduğunu kanıtlıyor. Sam sizi yakalayıp pataklasa da, uçurumdan da yuvarlansanız en yakın yerden oyuna devam ediyorsunuz. Diğer platform oyunlarında olduğu gibi aynı bölümü baştan oynamak zorunda kalmıyorsunuz.

Koyunları çalmak için onların marula karşı olan zaaflarından yararlanmanız gerekiyor.

(Yoksa yakalayabilir miii!)

Sheep, Dog and Wolf'un oynanışı gizliliğe ve sessizliğe dayanıyor. Sam'in karşısına geçip `şu tosun gibi olan koyunu istiyorum` diyemiyorsunuz. `Ctrl` tuşunda basılı tutarak parmak uçlarınızda sessizce ilerleyebiliyorsunuz. Sam'in yakınlarında da bunu kullanmalısınız. Sonra da Sam'e









LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.infogrames.com
Yapım	In-house
Dağıtım	Infogrames Entertainment
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Simülasyon
Artılar	Eğlenceli oynanış. İlginç fikirler. Çizgi film havası çok iyi verilmiş.
Eksiler	Kamera çok sorunlu. Bir-iki grafik problemi var.
Alternatifler	Bugs Bunny: Lost in Time - Temmuz 00 %70 Earthworm Jim 3D - Mart 00 % 70

LEVEL NOTU %80

çaktırmadan koyunlara marulu elinizde göstermeniz gerekiyor. Bu sırada sol altta bir marul-koyun ilişkisini gösteren bir icon çıkıyor. Bu gösterge iki renkten oluşuyor. Kırmızı renk, koyunu kendinize çekmeniz için yeteri kadar yakında olmadığınız anlamına geliyor. Yeşil renk ise koyunu kendinize çekebileceğiniz anlamına geliyor. Sam için de bir ikonunuz bulunuyor. Sam'e yaklaştığınız zaman ikonun rengi yeşil oluyor. Biraz daha yaklaşırsanız turuncu... Bu aynı zamanda tehlikede olduğunuzu belirtiyor. Kırmızıda ise hiç şansınız yok, hemen kaçmaya başlayın. Eğer Sam sizi yakalarsa o ana kadar yaptıklarınız da boşa gidiyor. Sam'in ikonunda aynı zamanda hangi yöne baktığını da görebiliyorsunuz. Icon, Sam'in tam karşınızda olduğunu varsayıyor. Yani Sam'in yüzünün tamamını gördüğünüz anda kaçmaya başlayabilirsiniz. Sam kafasını ağır ağır sağa veya sola doğru çeviriyor. Tam o anda hareket etmeniz gerekiyor. Çalının içinde saklanırken de, Sam'in bakmadığı zamanlarda hareket etmelisiniz, ama burada durum daha farklı. Çalının içinde gizlenirken, eğer hareket etmiyorsanız, Sam'in burnunun ucunda da olsanız sizi farkedemiyor. İsterseniz `Shift` tuşuna basarak first person kamerasına da geçebiliyorsunuz, ancak oyunu bu şekilde oynayamıyorsunuz. `F12`, haritanıza bakmaya yarıyor. Bu ekrandan aynı zamanda inventory'nizdeki parçaları birleştirebiliyorsunuz.

Vurma Sam!

Oyun boyunca yalnızlık çekmeyeceğiniz kesin. Daffy Duck her bölümün başında sizle beraber. İstediğiniz zaman onunla gidip konuşabiliyorsunuz. Oyunun training'lerini de Daffy Duck'la beraber yapıyorsunuz. Bu training'ler oyunun içinde eritilmiş. Yani istediğiniz zaman training yapabiliyorsunuz.

Sheep, Dog and Wolf'un oynanış kısmı gerçekten çok kapsamlı ve akıllıca hazırlanmış. Bunun yanında asıl vurucu olan şey ise, oyunun tam anlamıyla çizgi filmin havasını vere-



bilmesi. Warner Bros karakterleri, konuşmalarından hareketlerine kadar oyuna birebir olarak yansıtılmış. Bunlara bir de çizgi filmlerin klasik animasyonları eklenince, oyun başından sonuna kadar eğlenceli bir hal alıyor. Ralph'in; hızlı hızlı koşarken duvara çarptıktan sonra kafasından `cik cik` sesleriyle birlikte yıldızlar çıkması, aşağı düştüğünü sonradan farketmesi ve havada beş saniye asılı kalması; Road Runner'ın yanınızdan geçerken `bip bip` diyerek size bakması; oyunun başında Ralph'in başına ACME ağırlıkları düşmesi ve `Game Over` yazısından sonra Daffy Duck'ın gelip Game Over yazısını kaldırıp `oyun bitmedi` demesi; Porky'nin aynı çizgi filmdeki gibi kekeleyerek konuşması... Bunlar sadece aklıma gelen detaylardan birkaçı.

Tamam, İstemiyorum koyun moyun!

Sheep, Dog and Wolf'un grafikleri de çizgi filminin havasında. Karakterlerin ve objelerin kenarlarında çizgiler bile var. Bu sayede oyunun çizgi film havası iyice artıyor, ancak buna rağmen grafikler daha iyi olabilirdi. Yer yer kaymalara ve baştan savma kaplamalara da rastlayabiliyorsunuz. Yine de Sheep, Dog and Wolf'un grafikleri, bu tarzdaki bir oyun için oldukça iyi. En azından Bugs Bunny'den daha iyi. Sesler ve müzikler de çizgi film havasına çok uygun.

Oyunun en sinir bozucu yanıysa kamera. Kamera, Croc'taki gibi karakterinizi tam arkasından takip etmiyor ve bu da oynanışı çok zorlaştırıyor. `S` ve `D` tuşlarıyla kamerayı değiştirebiliyorsunuz, ama bunu yapmak da çok sıkıcı. Platform bölümlerinde kamera yüzünden çok zorlanabilirsiniz.

Sheep, Dog and Wolf son zamanlarda sıkılmadan oynadığım en eğlenceli oyunlardan biri. Biraz platform, biraz da adventure arıyorsanız, Sheep, Dog and Wolf'dan daha iyi bir oyun bulacağınızı sanmıyorum... Dimi Porky? E-e-e-evet Daffy.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr





thesims vacation

Toplayın pılınızı pırtınızı, çünkü artık tatil zamanı!

Havaların düzelmesiyle yavaş yavaş kıpırtılar başlıyor içimizde. Okullar kapansa da tatile çıksak veya bizler için dergiyi yetiştirsek de bir gün yüzü görsek gibisinden kıpırtılar. Electronic Arts'ın pazarlama departmanı durumun farkında olsa gerek ki böyle bir beklentiye böyle bir eklentiyle cevap veriyor, hem de tam baharın gelişine denk bir zamanda! The Sims: Vacation, tatili iple çektiğimiz şu günlerde yorulan işlemcilerimizi biraz olsun dinlendirecek gibi. Aslında 'The Sims'in kendisi hakkında söylenecek pek bir şey kalmadı; zira o kadar çok şey söylendi ki artık tekrarlara gerek olmamalı. The Sims gerçekten sıkılmadan saatlerce oynanabilen bir oyun; hatta benim için bir hobiye dönüştü bile diyebilirim. Tabii popüleritesini bu kadar uzun süre koruyabilmesinin en büyük nedeniyse birbiri ardına çıkarılan eklentiler. Bunlar oyunun temel eksiklerini gidermese de devamlı yeni özellikler getirerek The Sims konseptini canlı tuttular. House Party ile evimizde çılgın partiler verdik, Hot Date ile felekten bir gece çaldık, hepsi eğlenceliydi ama tatile çıkmak kadar olamazlar, değil mi?

Sıcak kumlardan, serin sulara...

Evet, bavulları topladıysak, seyahat acentasına bir alo diyebiliriz herhalde. Uçakla gitmiyoruz ama çok şık bir 4x4 bizi almaya geliyor. Tıpkı Hot Date'in şehir merkezi gibi, Vacation'ının da bir tatil adası var. Ada toplam dokuz bölümden oluşmakta ama tatiller üç türlü. Pastoral bir karaktere sahipseniz, yeşilin kucağında kamp yapabilir; kış sporlarını seviyorsanız, kaymaya gidebilir; ille de deniz ve kumsal diyorsanız, yeni bir mayo alabilirsiniz. Yani doğa, kar veya deniz; tercih size kalmış. Eğer bir yerden sıkılırsanız, başka bir tatil beldesine geçebilirsiniz. Bunun için ekstra bir ücret alınmıyor. Ayrıca ne kadar tatil yaptığınızın da hiçbir önemi yok (kebap yani). Siz tatile çıkınca, işinizde zaman durduğu için kovulma diye bir şey yok. Aynı şey eviniz için de geçerli. Yalnız komşuluk ilişkileriniz biraz zayıflayabilir, onu da kart atarak halledebilirsiniz.

Tatile ailece çıkıyorsunuz; öyle biriniz evde, biriniz barda, biriniz de kumsalda olmuyor yani, tabii arada kaçamak yapabilirsiniz.

Yine Hot Date eklentisinde olduğu gibi Vacation'da da birçok hazır faaliyet alanı bulmak mümkün. Karnaval, kumsal voleybolu, snowboard tesisi bunlardan sadece birkaçı. Ama kendi ortamımı kendim kurarım diyorsanız, adayı sil baştan düzenlemeniz de mümkün. Yalnız hemen Sim City günlerinize dönmeyin çünkü oyun içi parametreleri hayalinizdeki beldeyi inşa etmeye pek müsait değil; çok fazla kısıtlama var.

Aktivitelerin yanı sıra yeni birçok ıvır zıvır eşya da var; bunlarla ister tatil merkezlerinde haşır neşir olabilir, isterseniz de alıp evinize götüre-





Kamp falan hikaye, maksat mangalda balık yemek.


Bu ne ya? Sessizlik, huzur diye geldik, şaklabanın yaptığına bak.

Bilgi İçin	www.maxis.com
Yapım	Maxis
Dağıtım	Electronic Arts
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 4 MB E.kartı
Önerilen Sistem	PIII-400, 128 MB RAM, 16 MB E.kartı
Multiplay	Yok
Tür	Simulasyon
Artılar	SEğlenceli tatil beldeleri. Yeni aktiviteler. Sağlam animasyonlar.
Eksiler	Kendini tekrar etmesi. Sıkıcı yapay zeka. Hatıra eşyası toplamak çok saçma.
Son Karar	'Sim'leriniz olmadan bir gün bile geçiremiyorsanız, Vacation'ı kaçırmayın derim. Tatile çıkmanın düşüncesi bile çok güzel.
Alternatifler	The Sims: House Party Mayıs 01 %80 The Sims: Hot Date Aralık 01 % 88

LEVEL NOTU %74

bilirsiniz (fanatikler yaşadı!). Hele diğer eklentiler de bilgisayarınızda yüklüyse, uykusuz geceler sizi bekliyor demektir. Çünkü yeni aktiviteler ağırlıklı olarak gruplar için düşünülmüş, yani Sim aileniz için çok uygun (tabii partiler ve randevular için de). Örneğin hep beraber kardan adam yapacak, balık avlayacak, dedektörle hediyelik eşya arayacaksınız (nasıl yani?). Zaten ailece tatile çıkıyorsunuz. Öyle biriniz evde, biriniz barda, biriniz de kumsalda olmuyor yani. En azından şimdilik oyunun motoru böyle karmaşık bir aile düzenini kaldırabilecek kapasitede değil. Bu 'ailece' olayı en çok çocuklara yarıyor aslında. Daha önceleri amaçsızca koşuştururken, şimdi onlar için de bazı aktiviteler var. Bir de büyüseler...

Hediyelik eşya takıntısı...

Nedendir anlamış değilim ama oyunun merkezi sanki ecnebilerin "souvenir" dediği hediyelik eşyalar üstüne kurulmuş. Hayır, yani gittiğiniz tatil beldesinden hatıra tadında bir şeyler almayı anlayabilirim ama bunu bir amaç haline getirmek, çok garip geldi doğrusu. Gelelim bu özel eşyaları nasıl elde edeceğinize, öncelikle satın alabilirsiniz (money talks!) ama para her kapıyı açmıyor; özellikle az bulunanlar için alın teri şart. Karnavallar da zaten sizi terletecek bir sürü yarışmayla dolu. Tek yapmanız gereken yarışmak ve ödülü kapmak (veya kaptırmak). Yarışmak size göre değilse, dedektörle de takılabilirsiniz (dedektörle hatıralık eşya aramak şu ana kadar duyduğum en sıkıcı şey!). Son olarak eğer uslu bir tatil geçirdiyseniz, tatil beldesinin müdürü sizi bu sözde özel eşyalarla ödüllendiriyor. Bu zımbırtıları edinmek oyunda kariyer yapmak veya karakteristik özelliklerinizi geliştirmekle aynı kefede tutuluyor (kusura bakmayın ama benim tatil anlayışım birazcık daha farklı).

Eve dönünce, bu tatil hatıraları için bir köşe oluşturursanız, sosyal statünüz birden tırmanışa geçiyor. Evinize gelen misafirler vitrinin etrafında toplanıp bir güzel kaynatıyor. Size de "Ay şekerim, bunu da Uzak Doğu turuna çıktığımda almıştım..." demek kalıyor. Bu olay zamanla bir grup aktivitesine dönüşüyor. Verdiğiniz partilerde, insanlar bu eşyaları kurcalayarak sözde iyi vakit geçiriyorlar. Tabii bir de olayın koleksiyonculuk boyutu var. Eminim sırf bu nadide parçaları koleksiyonlarına eklemek için tatile çıkanlar olacaktır.

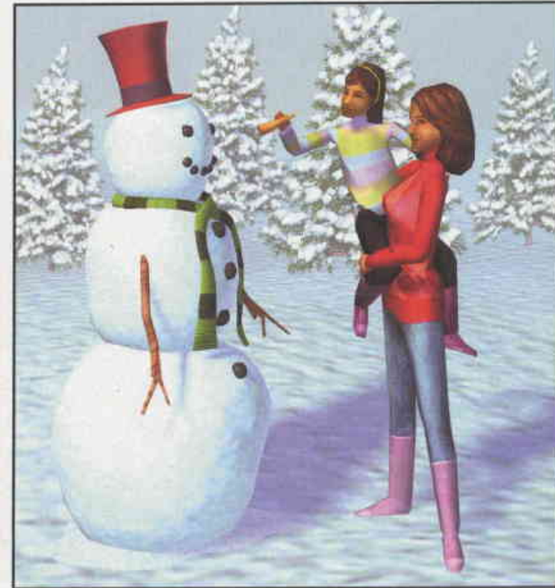
Eski tas, eski hamam...

Galiba The Sims 2 çıkana kadar aynı 2D arka planlar ve 3D karakterlerle idare edeceğiz. Görüldüğü üzere grafiklerde bir değişiklik yok, sadece yeni yüzler, yeni ciciler ve yeni animasyonlar var. Bazı animasyonlar gerçekten çok hoş; kardan adam yapan baba ve oğul sim, snowboard rampasından uçup, havada çeşitli artistlikler yaptıktan sonra yüzüstü yere çakılan ve kumsalda kıyasıya voleybol oynayan simler görülmeye değer. Belli ki animasyon işini ciddiye almışlar ama sadece belli aktivitelere odaklanıp diğerlerini öksüz bırakmak pek olmamış. Tatil beldeleri belki o kadar gerçekçi durmuyor ama çok renkli ve eğlenceli gözüktükleri kesin. Unutmadan, bir de her beldenin bir maskotu var (maalesef). Bu komik kostümlü yaratıklar sözde sizi eğlendirmek için zaman zaman karşınıza çıkacak ve dır dır ederek kafanızı şişirecek. İşte böyle anlar için size tavsiyem bu kendini bilmezlere tekme tokat girişmeniz (en azından denemeniz); inanın bana hatıra eşyası toplamaktan çok daha eğlenceli! "Simlish" dili de bir hayli ilerlemiş gibi. Yeni deyimler, yeni terimler ve tabii ki yeni hırıltılar duymak mümkün. Keşke müziğin de üzerine biraz düşselermiş; aynı plak çalıp duruyor ve can sıkıyor en nihayetinde.

Eve dönme vakti...

The Sims: Vacation, tatil konsepti bakımından harika bir eklenti ama oyuna yeni bir şey getirdiği pek söylenemez. Zira ne grupça takılmak yeni (bkz. House Party), ne de tatil adası konsepti (bkz. Hot Date ve şehir merkezi). Ayrıca oyunun temel sorunları hala giderilmemiş durumda. Kameranın çok yavaş hareket etmesi ve Simlerin eşyalara veya köşelere takılmaktan vazgeçememesi gibi. Gerçi şu ana kadar çıkan hiçbir eklenti bu anlamda ne suya ne de sabuna dokundu; amaç hep The Sims'i renklendirmek ve çeşitlendirmek oldu ki bu da gayet iyi başarıldı. The Sims: Vacation, fanatiklerin kaçırmaması gereken bir eklenti. Hele bir de önceki eklentilere sahipseniz, şimdiden bir hafta iptalsiniz demektir.

Güven Çatak | guven@level.com.tr







freedomforce

Hep çizgi roman okudunuz, artık çizgi roman oynayacaksınız!..

Divan altlarında, ya da dolapların arkasında kalmış, toz içinde bir çizgi roman bulmanın tadını kim bilir kaç kez yaşadım.. Bitirdikten sonra da tekrar aynı hazla okuyabilmek için çizgi romanları gözden uzak bir yerlere kaldırıp, maceraları unutmayı beklerdim. O zamanlar en revaçta olan yabancı çizgi romanları hatırlıyorum da : Conan, Teksas, Zagor, Kızılmaske, TomMiks... Galiba biz daha "delikanlı" kahramanları seviyorduk. TomMiks bile, yeşilaycı oluşuna, sakal bitmemiş yüzüne karşın attığını vurması, yavuklusu Suzi'ye bağlılığı ile delikanlı klasmanına giriyordu. Amerika'da pek revaçta olan rengarenk "süper"kahramanlar ise bizde o kadar tutmamıştı. Örümcek adam ile Süperman dışında bu tayt giyip "karı gibi boyanmış", damda çatıda gezen kahramanlara rağbet etmedik. Silver Surfer, -bayıldığım- Uzay Şövalyesi ROM, Fantastik Dörtlü gibi Marvel klasikleri ancak birkaç sayı hayatta kalabildiler. Belki de zamanlama yanlıştı. Biz 80'lerde Türk okuyucusuna süper kahramanları dayatırken, Amerika'nın taa 60'lı yıllardan beri onları okuduğu-





COP

nu, en az yirmi yıllık bir altyapıları olduğunu unutmuştuk.

Amerika'da "çizgi romanın gümüş çağı" olarak adlandırılan 60'larda çizgiler basit, öykü ve kurgu zayıftır, ama yine de zevk alır, bir şekilde okursunuz. Tıpkı bizim siyah-beyaz Türk filmleri gibi.. Bu eğlencenin farkına varan Irrational Games de, "Freedom Force" ile eskilerin klişe çizgi romanlarını bilgisayar ekranına taşımayı başarıyor. Absürd bir senaryo, komiklik seviyesine gelecek kadar dramatize edilmiş konuşmalar, soğuk savaşa göndermeler (ne de olsa 60'lardayız!), hepsi inanılmaz eğlenceli bir şekilde bu oyunda birleşmiş!

Atılın Ontario Kurtları !

Freedom Force için aslında bir taktik-dövüş ve RPG karışımı demek uygun olur. Oyunda, elinizdeki süper kahraman takımını kullanarak kenti diğer süper kötülerden, uzaylılardan, hatta dinozorlardan korumaya çalışıyorsunuz. Dövüşler tıpkı Baldur's Gate'te olduğu gibi gerçek zamanlı oynanıyor, istediğiniz anda oyunu dondurup komutlarınızı veriyor, sonra tekrar dövüşü kaldığı yerden devam ettirebiliyorsunuz. Her bölümün sonunda ise o bölümde en çok görev alan karakterlerinizi geliştiriyor, yeni özellikler kazandırabiliyorsunuz.

Oyunun konusunu anlayabilmek için bundan çok uzak bir galaksiye yolculuk yapmamız gerekiyor. Bu galaksinin çok ama çok kötü yöneticisinin tüm evreni ele geçirmek istediğini, ancak önünde "dünya gezegeni" adı verilen çok ama çok büyük bir tehdit olduğunu öğreniyoruz. Hoppalaa! Daha kendi gezegeninin dışına çıkamayan insanoğlu nasıl olur da tüm evreni ele geçirmiş bir ırk için tehdit oluşturur ki ?! Neyse, absürdlükler bununla kalmıyor. Bu uzaylı, dünyadaki suçluları enerji X adı verilen bir maddeyle süper kötülere dönüştürüp gezegen sakinlerini birbirlerine kırdırmayı amaçlıyor. Ama planları "Mentor" adlı yardımsever bir uzaylının enerji X'i çalmasıyla bozuluyor. Mentor'un uzay aracını takip edip onu dünya semalarında düşürüyorlar. Enerji X de dünyanın çeşitli bölgelerine yayılıp, onunla temas eden kimselere süper güçler kazandırıyor.

Enerji X'in değiştirdiği ilk insan, Sovyet gizli servisi tarafından öldürülmek üzere olan yaşlı bir ajanken, bir anda Amerika'nın bağımsızlık sembolü Minuteman'e dönüşüyor (Kaptan Amerika'ya inceden gönderme yapıldığına dikkatinizi çekerim!). Kısa zamanda uzaylı Mentor ve diğer süper kahramanların katışımıyla Freedom Force adını alıp kendilerine göz açıp kapayana dek tam donanımlı bir üs kuruyor (nasıl klişe, nasıl klişe!) ve kötüllerle mücadeleye girişiyorlar.



Hay Bin Kunduz!

Freedom Force'da kötülerle olan mücadelenizi çoğunlukla Patriot City sokaklarında sürdürüyorsunuz. Takımdaki her süper kahramanın farklı özellikleri bulunuyor ve siz bu özellikleri en iyi şekilde birleştirerek rakiplerinizi alt etmeye çabalıyorsunuz. Örneğin Mentor'un zihinsel güçleriyle düşmanı uzaktan birbirine düşürebilir, ya da Minuteman'in üstün zıplama yeteneğiyle binaların tepesine çıkıp dövüşü çatıda sürdürebilirsiniz. Freedom Force, bu aşamada çok kolay bir kamera kullanımı sağlıyor. Mouse tekerleğiyle ya da alt tuşuyla rahatlıkla dövüşe "zoom" yapabiliyorsunuz. Binaların çatılarını görmeye gereksinim mi duydunuz, hemen kamerayı uzaklaştırıp ekranı geniş plandan izleyebiliyorsunuz.

Dövüş sahneleri o kadar gerçekçi ki, çizgi romanlardan alışık olduğunuz her sahneyi Freedom Force'da gerçekleştirebildiğinizi görünce şaşıracaksınız. Bunun nedeni de oyundaki arka plan sandığınız hiçbir şeyin aslında arka plan olmaması. Yanınızdaki telefon kulübesini yerinden söküp rakibinize fırlatabilir, binaların cephelerini sıkı yumruklarla çökertebilirsiniz. Hatta cadde trafiğindeki arabalardan birini sırtlayıp az önce telefon kulübesini kafasına yiyen arkadaşa tatlı niyetine gönderebilirsiniz. Ne de olsa siz süper kahramansınız! Üstelik oyunda fizik kanunlarının da önemsendiğini göreceksiniz. Kabul, yüzde yüz olarak işlemiyorlar, örneğin yerinden çıkartıp karşı binaya





EL DIABLO



attığınız su tankı, sekip (!) geri dönebiliyor, ama cisimlerin havada çizdikleri kavisler, düşmeleri, parçalanmaları oldukça gerçekçi. Bir süre sonra bu durumu lehinize çevirmeyi öğreniyor ve çevrenizdeki her nesneyi kendi yararınıza kullanmaya başlıyorsunuz. Yine de kötülerle mücadelenizde şehrin çok fazla altını üstüne getirmemeye, ya da masumlara bir zarar gelmemesine dikkat etmelisiniz. Aksi takdirde sizin insanlar gözündeki değerinizi belirten "prestige point"lerinizi kaybediyorsunuz. Prestige point ile aranıza yeni katılmak isteyen hazır bir kahramanı takımınıza alabileceğiniz gibi (benim favorim İskoç aksanıyla konuşan eski balıkçı, yeni kahraman Man'O War) tamamen kendi yarattığınız bir karaktere de görev verebiliyorsunuz.

Bin Konyak Fıçısı Adına!

Karakter yaratmaktan söz etmişken, Freedom Force benim hayatımda gördüğüm en geniş kapsamlı karakter yaratma ara birimlerinden birine sahip. Arcanum gibi komplike bir sistem olmadığından gözünüz korkmasın ama karşınızda o kadar çok alternatif yer alıyor ki hangisini seçeceğinizi şaşırıyorsunuz. Örneğin kahramanınızın sıcağa, soğuğa, radyasyona vs. dayanıklılığından tutun, yapacağı yakın menzilli, uzak menzilli, alan etkili saldırıları tek tek belirliyorsunuz. Yalnızca yakın dövüş saldırılarının otuz-kırk çeşidi olduğunu ve bunların hepsi için ayrı animasyon ve ses efektleri seçebileceğinizi söylersem sanırım kafanızda bir fikir oluşur. Yine çok fazla özel yetenek karşınıza çıkacak ve size istediğiniz süper kahramanı yaratama şansı sunacak. Örneğin danger sense, wall climbing, bir de düşmanı yerine mıhlayan bir uzak menzilli saldırı aldınız mı, oldu size Örümcek Adam! Claws, fast healing, tough guy özelliklerini mi aldınız, bildiniz, Wolverine! İsterseniz tamamen hayalinizdeki kahramanı tasarlayın, çünkü bu sistemde binlerce farklı kahraman yaratabilmek mümkün!

Üstelik oyunun internet sitesinden indirilebilen küçük bir toolkit ile kahraman skin'lerini de çizebiliyorsunuz. Hatta bazı canavar arkadaşlar sağolsunlar, daha oyun piyasaya çıkalı bir iki hafta geçmiş olmasına karşın hazırladıkları fan sitelerinde Marvel ve DC'nin pek çok ünlü kahramanının skin'lerini hazırlamış, paylaşıma sunmuşlar. Freedom Force fan sitelerinin kısa sürede hızla çoğalacağından, insanların bu sitelerde kahramanlarını görücüye çıkaracaklarından hiç kuşku yok.

Ahyaaakk!

Freedom Force'da hem karakter dizaynında, hem de oynanış sırasında karşınızda sayısız seçenek olması, tek kişilik senaryoları defalarca oynayabilme şansını sunuyor. Örneğin aynı bölümü farklı takım elemanlarını seçerek geçebilir, ya da aynı elemanlarla farklı bir taktik uygulayabilirsiniz. Ama multiplayer, tek kişilik oyuna göre biraz "ezik" kalmış. Yalnızca sizin takımınızın ve karşı takımın deathmatch yapmasına olanak veriyor ki, bu durumun çok yakında yeni bir yama ile düzenlenip "skirmish" seçeneğinin de gelmesini bekliyoruz. Bunun yanı sıra düşmanların zaman zaman binaların ya da ağaçların arkasında kaybolmaları sorun olabiliyor. Kamerayı kullanarak bu sorunu aşabilirsiniz, ama bir mini harita ya da radar oyuna eklense hiç de fena olmaz. Yapay zeka genellikle iyi işliyor, ama bazen kenarda köşede takılıp kalmış düşmanlara rastlayabiliyorsunuz. Neyse ki oyunun tüm bu eksileri, artılarının yanında devede kulak kalıyorlar.

Freedom Force, bana kalırsa çizgi roman kültürünü bilgisayara yansıtmayı en iyi başaran oyun. Gerek karakterlerin konuşmaları, gerek oyundaki "Thwack! wham!! poff!!!" efektleri, gerek renkli grafikleriyle atmosfer ve eğlence faktörlerinden tam not alıyor. Üstelik Freedom Force'a iki tane de kardeş geleceğini, birinin 70'leri, diğerinin de günümüzün –artık iyice ciddileşmiş- süper kahramanlarını konu alacağını biliyor, daha da meraklanıyoruz. "Eskiye rağbet olsaydı, bit pazarına nur yağardı." demişler. Olsun, siz eski çizgi romanlarınızın hatırına rağbet etmeyi bir deneyin, bu rengarenk "zibidi" kahramanların bilgisayarınıza nasıl eğlence yağdıracağını göreceksiniz!

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



Bilgi İçin	www.myfreedomforce.com
Yapım	Irrational Games
Dağıtım	Electronic Arts
Minimum Sistem	PII 300, 64 MB RAM, 3D hızlandırıcı
Önerilen Sistem	PIII 600, 128MB RAM, 3D hızlandırıcı
Multiplay	8 kişiye kadar LAN/Internet
Tür	Taktik-RPG
Artılar	Detaylı, temiz 3D grafiklere sahip. Eski çizgi romanların o havası var. Seslendirme çok başarılı. Kontrol çok eğlenceli.
Eksiler	Müzikler biraz kendini tekrar ediyor. Başlangıçta denetlemek zor.
Alternatifler	Yok

LEVEL NOTU %88



LORD DOMINION

tomclancy'sghostrecon desertsiege

Tam mevsimlik bir oyun

Havalar iyice ısınmaya başladı ya. Tam mevsimine göre bir oyunla karşı karşıyayız. Yakıcı güneş altında, üzerimizde kat kat mühimmatla koşuşurken karşımızdaki incecik gömlekli amcaları vurmaya çalışacağız. Bu beylerin sorunları ise zaten açlıktan ve yoksulluktan kıvranmakta olan, insanoğlunun yaşadığı en eski toprak parçası Afrika'da hala kaynakları paylaşmak için birbirlerini yemeleri. Afrika'nın kuzey doğusunda bir ülke olan Eritre'de generalin birisi başa kendisinin geçmesi halinde ülkeyi daha iyi sömüreceğini düşünür. Bunun için kendine bağlı olan birlikleri de yoldan çıkarır ve ülkeyi karma karışık bir duruma sokar. Eritre'de petrol var mı bilmiyorum ama ne hikmetse Amerika da hükümete yardımcı olmak için kendi özel birliklerini ortama atar.

Yazlık kıyafetli savaşçılar

Tüm oyun boyunca üstünde adam akıllı bir üniforma bile olmayan bir sürü adam vuracağız. Pakette toplam sekiz görev var. Ghost Recon olmadan tabii ki hiç birini oynayamıyorsunuz. Çünkü oyunun ana motoru Ghost Recon ve pakedi onun üstüne kuruyorsunuz. Oyuna girip Campaign kısmından Desert Siege'i aktive etmeniz gerekiyor. Takımınıza alacağınız adamlar sıfırdan geliyor. Yani önceki oyundan hiç bir adam alamıyorsunuz. Buna Specialist'leriniz dahil. Fakat dengeyi sağlamak için, her görev sonrası adamlarınıza dağıttığınız puanlardan başlangıçta dört tane geliyor. Böylece takımınızı gelişmiş olarak çatışmaya sürüyorsunuz. Seçtiğiniz zorluk derecesi ve görevleri bitirme başarınıza göre specialistler açılıyor. Yeni bir tek specialist var. Doğal olarak yeni silahlar yok. Yalnızca multiplayerda yeni silahlara kavuşabiliyorsunuz. Yani LAN veya Internet'ten oynamayacaksanız yeni silahları kullanamayacaksınız. Bu bende biraz hayal kırıklığı yarattı. Fakat görevlerin zorluğu ve haritaların güzelliği orijinal oyunun gerisinde kalmıyor. Özellikle ikinci görev hazırlanışı açısından sizi epeyi uğraştıracaktır. Bu yüzden bu pakete dalmadan önce Ghost Recon oynamanızı tavsiye ederim. Böylelikle biraz antrenman yapmış olursunuz. Paket yapay zekaya herhangi bir katkı sağlamıyor. Gördüğüm tek fark artık kapalı bir yerde savunmaya çekildiğinizde düşmanlarınızın içeriye tüfek bombası atması. Yani kapağı kapalı bir yere atıp kurtulamıyorsunuz. Bir iki yerde orijinal oyunda olmayan saçma sapan buglara rastladım. Mesela düşmanım beni görmese de aradaki boruya ateş edip durdu. Yeni düşman tipleri olmaması da bende başka bir hayal kırıklığı yarattı. Karşı tarafın gene Ruslar tarafından gazlanmış düşmanlar olduğunu hesaba katıp, senaryolarda düşman zırhlı birlikleri için aynı araçları kullanmışlar. Multiplayer'da eklenen bir iki farklı modu yenilik olarak sayabiliriz. Özellikle domination sizi bayağı eğlendirecektir.

Bir iki yenilik var ama...

CD'de gelen tek şey sekiz farklı harita ve bu sekiz haritayı LAN yada internet üzerinden arkadaşlarınızla beraber oynama fırsatı. Ne yeni bir silah ne de yeni bir düşman var. Yapay zeka da bile en ufak bir farklılık yok. Ama orijinal oyunun kalitesini koruyan, çıtasını düşürmeyen bir paket olduğu da kesin.







Ghost Recon için ek görevler içeren Desert Siege bence bekleneni tam olarak veremeyen bir paket. Eğer Ghost Recon'un bir uzantısını arıyorsanız ve yeni haritalar bana yeter diyorsanız doğru adrestesiniz. Fakat oyunun biraz daha gelişmiş bir versiyonu sizi daha mutlu edecekse posta kodunuzu bir daha kontrol ediniz.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Bilgi İçin	www.ubisoft.com
Yapım	Red Storm
Dağıtım	Ubisoft
Minimum Sistem	Pentium II 450, 128MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	P III 800, 32 MB Ekran kartı
Tür	Taktik Aksiyon
Multiplay	Internet ve Ağ üzerinden 36 kişi
Artılar	Çökmeyen sistem. Güzel tasarlanmış haritalar. Güzel skinler.
Eksiler	Oyuna bir yenilik getirmiyor. Bir iki bug var.
Son Karar	Ghost Recon'u sevmişseniz ve 8 fazladan görev için verecek paranız varsa alın.
Alternatifler	Operation Flashpoint %91 Tom Clancy's Ghost Recon %89 Hidden & Dangerous %87

LEVEL NOTU %70

kısa kısa

Aylık "Yayın Yönetmenine Hayatı Çekilmez Kılma" köşemize hoş geldiniz

bumperwars

Heyoo! Kendime oyun buldum! Hem de Bumper'lı Mumper'lı bir şey. Bumper Wars şeye benziyor, neydi onun adı, hani yavrucaklar birbirlerini vuruyorlar ya arenada, hıh, Quake 3'e işte, ama onun havada uçan garip gurup araçlarla oynananı. Oyunda skirmish, tournament gibi değişik değişik mod'lar var. Skirmish'de brifing'ler veriliyor ve bununla doğru orantılı olarak bir şeyler yapmaya çalışıyorsunuz (doğru orantı, yanlış orantı... Hatırladınız mı? Böyle çizgi çekerdik altlarına sayıların da, çarprazdan eşleştirirdik falan... Ne saçma ya). Şunu topla, bunu al, şunun da kafasını kır gibi... Onun dışında tournament mod'u da bildiğiniz mod'lardan alabildiğine farksız. Bu mod'da arenada diğer araçlarla çarpışıp onları patlatmaya çalışıyorsunuz. Oyunda başka da bir şey yok zaten. Bir arenada diğer araçlarla çarpışan arabacılık oynuyorsunuz. Bu esnada çok ayıp edip silah da kullanabiliyorsunuz. Eh, oyun fena değil dimi? Emin misiniz fena olmadığından? Halbuse grafikler de pek iğrenç ya. Sonra, araçlar konserve kutusu gibi tasarlanmış. Hem fizik denen bir şey de yok. Bir yere çarptığınız zaman çarptığınız gibi kalıyorsunuz. Patlama efektleri çok komik, araçlar yastık gibi patlıyor (yastık gibi? - sinan). Bir oyun bu kadar da sıkıcı olamaz ki. Tamam, Shadow Force da çok sıkıcı, ama hiç değilse onda multi-fizik modellemesi vardı (bkz. Nisan 2002 sayısı). Eğleniyorsunuz. Dimi? En iyisi Boston Animation biraz daha animasyon çalışsın.

Yapım	Boston Animation
Dağıtım	Simon & Schuster Interactive
Minimum Sistem	PII-300, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU %29





pbatourbowling2001

İyi haber: PBA Tour Bowling devam ediyor. İyi olmayan haber: PBA Tour Bowling yine hiçbir şeye benzemiyor. Sıfatsız haber: Şimdiye kadar yapılan bowling oyunlarının hepsi çok iğrenç. PBA Tour Bowling 2001 de iğrenç.

Oyunda turnuva yapabiliyorsunuz. Sonra kendi başınıza da oynayabiliyorsunuz. Pratik de yapabiliyorsunuz. Bir de, adamınızı seçip onun doğasıyla oynayabiliyorsunuz. Yani saçını başını, kafasını, burnunu değiştirebiliyorsunuz. Bu kadar işte. Bir bowling oyunundan başka ne bekliyordunuz ki? Ha tamam, topumuz da var. Sekizgen ama olsun. Top toptur. Adamlarımız da top (opss), değil, adamları kutu gibi yapmışlar. Ben saydım, beş tane köşeleri var. Hem adamınızı atışa hazırlarken, onu langırt adamıymış gibi böyle bir sağa bir sola hızlıca sallayabiliyorsunuz. Kontroller fena sayılmaz. Yani basit, ama nedense hiç gerçekçi değil. Hooop, topu bir atıyorsunuz, sarhoş gibi sağa sola yalpa yaparak gidiyor. Labut'lar inanılmaz modellenmiş! Işıklandırma efekti diye bir şey yok. Ne gerek var!? Oyunu multiplayer olarak oynayabiliyorsunuz. Bu iyi, ama neden bu oyunu multiplayer oynamak isteyesiniz ki? Bir de sekiz ayrı kamera var. O da var, şu da var. Her şey var. Bir bowling oyunu işte. Olağan sıkıcılıklarla dolu. Korktuğum şey ise, PGA Tour Bowling 2001'den başka bir alternatifiniz olmaması.

Yapım	Bethesda Softworks
Dağıtım	Bethesda Softworks
Minimum Sistem	P200 MMX, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU %30





realpool2

Bilardo böyle renkli renkli toplarla oynanır. Toplar fildişinden yapılmıştır. Fildişinden yapılmakla kalmayıp bir de pijamalılar ve sadeler olarak ikiye ayrılırlar. Sopayla toplara vurursunuz, toplar dağılır. Siyah topu yanlışlıkla deliklerden birine sokarsanız, yenilirsiniz. Real Pool 2 de fena bir oyun değildir (çok iyi açıklama yaparım) (umarım muhasebenin yolunu hatırlıyorsundur – sinan).

Real Pool 2'de tosun gibi 4 ayrı oyun tarzımız var (eight ball, nine ball, straight pool ve one pocket). İnanmayacaksınız ama, bunlardan istediğiniz birini seçebiliyorsunuz. Turnuvaya da katılabiliyorsunuz. Sonra oyun başlıyor. Oyunun Virtual Pool'dan neredeyse hiçbir farkı yok. Her şey 3D tasarlanmış ve kontrol sistemi de Virtual Pool ile aynı. Space tuşuna bastıktan sonra, mouse'u geriye çekip aynı gerçekte olduğu gibi topa vuruyorsunuz. Bu aşamada oyunun gocunacak bir şeyi yok. Eh, grafiklerimiz de fena sayılmaz. Oyunun sorunuysa çok gerçekçi olmaması. Topların fizikleri Virtual Pool'daki kadar iyi değil (90-60-90? – sinan). Topa vurduktan sonra çok çabuk duruyor. Bunun dışında sesler de çok saçma. Bu sesleri kendi evinizde herhangi bir yere kafa atarak siz de çıkarabilirsiniz (evdeki yetişkin birinden izin almadan yapmayın). Hım, ne desem ki, Real Pool 2 fena bir oyun değil. Pek de saçma yanı yok. Yalnızca, bir bilardo oyununda fiziğin çok daha gerçekçi olması gerekirdi.

Yapım • Groove Alliance
Dağıtım • Infogrames
Minimum Sistem • PII-400, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı
LEVEL NOTU %61





crazyminigolf

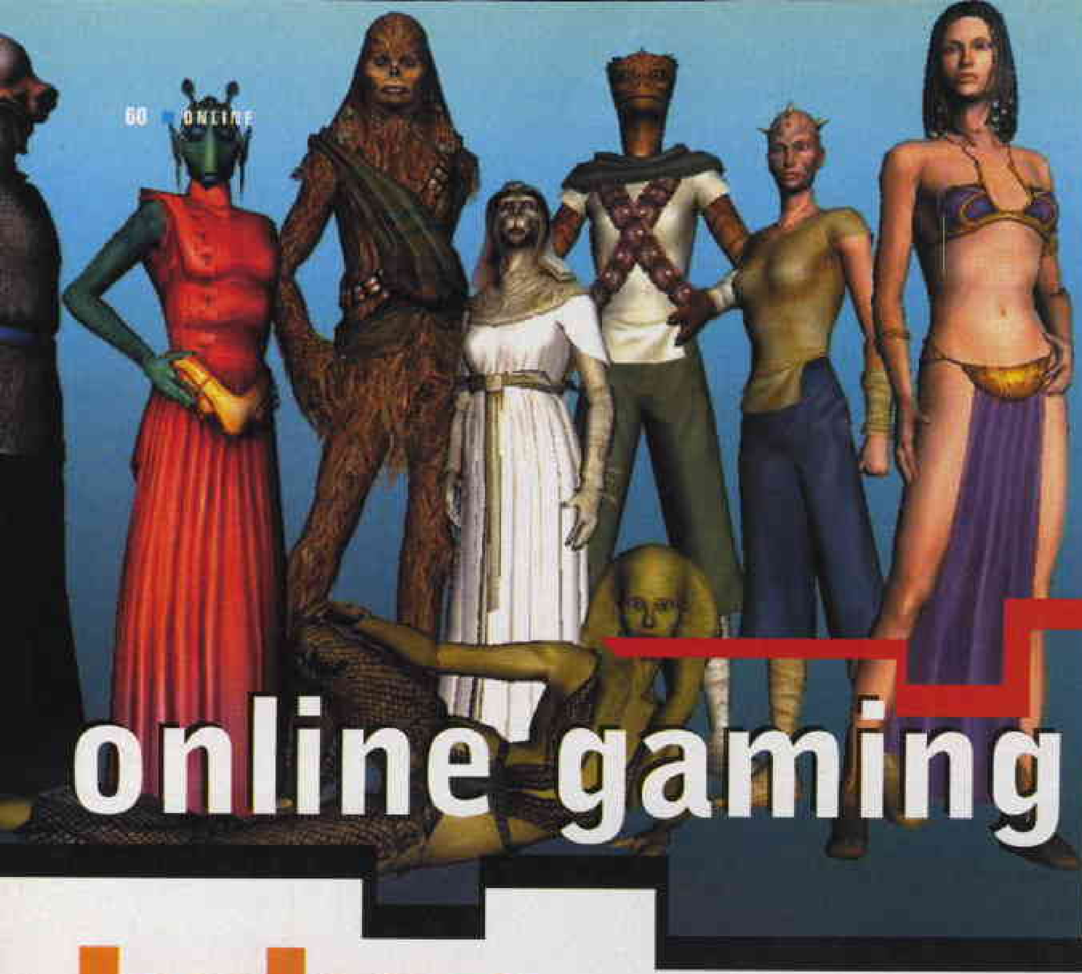
Minigolf ufak bir sahada oynanır. Ufak ufak toplar vardır. (ulaaaaan!!! – sinan) Eee, tamam neyse. Crazy Minigolf, Sierra'nın 3D Ultra Minigolf oyununun birebir kopyası. Yani her şey ufacık, ama ne diyeyim, oyun kazara yapılmış. Oyunda oynamamanız için 4 farklı bölüm bulunuyor. Her bölümde de on-onbeş tane golf sahası var. Kontroller çok kolay. Yapmanız gereken tek şey, mouse'a iki defa tıklamak. Tıklamak ama, oyun inanılmaz sıkıcı. Bir de bu oyunun adı Crazy Minigolf dimi? Hı hı çok kıreyzi. Haklılar. 3D Ultra Minigolf'teki gibi çevrede topun gitmesini engelleyecek bir şey de yok ki, oyun eğlenceli olsun. Hadi bu neyse de, o çevrenin hali ne! Pirates bölümünde deniz yapmaya çalışmışlar, ama aslında öyle bir şey yok. Rengi bile deniz rengi değil. Kusma kıvamına geldikten sonra oyundaki pratik mod'uyla bu eyleminizi geliştirebilirsiniz (daha geniş alana kusmak için). Bu arada, www.crystal-interactive.com/pcgames/sports/crazyminigolf adresinden okudum, oyunda ışıklandırma efekti de varmış! Yapma ya? Oyun yine aynı adresten 14.95 dolar'a satılıyor. Siteye gitmek için yukarıdaki link'e tıklayın. Aaa, dergiydik biz dimi ya? Kağıdız yani. Çekin parmağınızı!! (Fırat sırf senin için yeni bir dergi çıkartmayı düşünüyorum– sinan)

Yapım • Megaware
Dağıtım • Crystal Interactive
Minimum Sistem • PII-300, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı
LEVEL NOTU %20





Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



haber kablolardaki fısıltılar

Shadowbane geç kalacak

Wolfpack Studios ve Ubisoft, iki senedir yapılmakta olan oyunlarının beta test süresini uzatmayı kararlaştırdılar. Böylece olası hataları daha iyi görebileceklerini düşünen yetkililer aynı zamanda test oyuncularının sayısında da artışa gideceklerini açıkladılar. Shadowbane için şu anda kesin bir çıkış tarihi verilmiyor.

Portakallar için server

Sony Online, Everquest için Hollanda da bir server açıyor. Böylelikle İngiltere'den sonra bir başka Avrupa ülkesinde daha server açan Sony yeni serverların da sinyalini veriyor.

Sanane.com'dan Jedi Outcast Serverları

Türkiye'nin ilk popüler Counter Strike ve Ultima Online serverlarını açan sanane.com R.C. Wolfeinstein'dan sonra şimdi de Jedi Knight 2 için serverlar açtı. Oynamak için hemen oyunun multiplayer kısmına giriyorsunuz. Sonra SHIFT ve " tuşlarına basıp açılan konsol penceresine connect jk2.sanane.com yazıyorsunuz. Ta taaaa Server'dasınız. Diğer serverların adresleri ise :
jk2duel.sanane.com
jk2duel2.sanane.com
Ayrıca kulağımıza çalınan haberlere göre Sanane.com, Counter Strike serverlarında pek yakında bir sürpriz yaparak bir süredir hazırladıkları Akmerkez haritasını oynamamız için bize sunacaklar. Aynı zamanda Medal of Honor serverlarını da hizmete sokmayı planlıyorlarmış.

Dominus Online

Nick'imin Wizardry oyunun geçtiği dünyanın adı olarak kullanıldığını görmüştüm ama bir online oyunun adı olacağı hiç aklıma gelmemişti. 28. yüzyılda geçen oyunda sekiz değişik ırktan birini seçeceğiz ve dünyayı dolaşırken yeni yeteneklere kavuşacağız. Oyunda karakter gelişimi ve FPS'lerde bulunan hızlı oynanış bir araya getirilecek. Dileriz pinglerimiz de oynayabilecek kadar düşük olur.



PC ve konsol oyuncuları aynı serverda

Shining Lore Online'da iki platform oyuncuları bir araya geliyorlar. Eğer Japon animasyonlarını seviyorsanız bu oyunu da seveceksiniz. Tipik "önüne geleni kesip level atla" RPG'lerinden farklı olacak oyunda sanal bir dünya yaratmaya ve bu dünyanın yaşanabilir olmasına çalışılıyor. Birbirinden farklı olan iki platform oyuncularını bir araya getiren bu oyun nasıl olacak çok merak ediyoruz.



Ve diğerleri......

Sims Online bu yaz beta testine başlıyor. Geçen aylarda size duyurusunu yaptığımız Lost Continents'ın yapımı durduruldu. Problemin ne olduğu ve projenin devam edip etmeyeceği ise bilinmiyor. Piyasaya hızlı bir giriş yapan Dark Age of Camelot, tüm oyuncuları için 29 Haziran'da Washington DC'de bir buluşma düzenleyecek. Böylelikle hem oyuncuuların yüzyüze tanışması sağlanacak hem de oyunun geleceği üzerine soru-cevap şeklinde bir panel düzenlenecek. Gitmek isteyenler The Camelot Herald'dan yer ayırtabilir.



Dungeon Siege
multiplay



Herşeyi bırakın. Elinizdeki herşeyi bir kenara koyun arkadaşlar. Hele hele Diablo'yu multiplay olarak oynuyorsanız buraya iyice konsantre olun. Çünkü dergide iki kez sabahlamama karşın bir kez bile bana Dark Age of Camelot'u açtırmayan oyunu yazıyorum sizlere. Dungeon Siege'i arkadaşlarınızla beraber oynamaktan çok zevk alacaksınız. Özelliklede LAN'de oynuyorsanız. Herkes grupta ayrı bir rol üstlendiği zaman bağırış çağırıştan alacağınız zevk katlanacaktır. "Abi yetiş beni heal et, archer neredesin? Topladım adamları geliyorum dolaştırıcam etrafında" gibi cümleleri bol bol kuracaksınız.

Nature Magic, Combat Magic

Server ayarlarında bir çok şeyle oynayabiliyorsunuz. Oyunda en fazla sekiz kişi olabiliyorsunuz. Herkesin başlayacağı kasabaların sabit olmasından yeni karakterlerle oyuna girebilemelerine kadar bir çok ayar var. Burada oyununuzun tadını en çok kaçırabilecek seçenek halihazırda oynanan bir oyuna yeni oyuncuların dahil olup olmayacağına dair olan seçeneğin açık olması olacaktır. Her ne kadar oyundan düşen arkadaşlarınızın tekrar girebilmesi açısından yararlı olsa da, her oyuncu bağlandığında oyun pause olduğundan konsantrasyonunuz bozulabilir. Ayrıca oyun pause edilecekse bunu yalnızca admin'in yapabilmesine izin verin. Aksi takdirde yalnışlıkla yapılan pauselar ve oyunun tadını kaçırarak sululuk yapan sersem arkadaşlarınızla uğraşmak zorunda kalabilirsiniz.



Tek kişilik oyunda geliştirdiğiniz herhangi bir karakteri multipla oynarken de kullanabiliyorsunuz. Böylelikle multiplay için grupta ne tip bir karakter eksikse rahatlıkla tamamlayabilirsınız. Yalnız multiplayde atladığınız level ve eşyaları tek kişilik oyuna geçiremiyorsunuz. Ama gene de oyunu bitirip süper bir karakterle multiplay'e çıkmak oyunu çok zevkli bir hale getiriyor. Öncelikle sizin arkanızdan gelen zayıf karakterler sayenizde eşya bolluğuna kavuşup onları toplamaktan oyun oynamaya vakit bulamıyorlar. Siz ise bu kadar güçlü bir karakterle bir sürü zayıf yaratığı darmadağın etmenin zevkine varıyorsunuz. Arkadaşlarınızla oynarken bir kişinin mutlaka nature magic alması gerek. Böylelikle iyileştirme büyüleri ile grubunuzu destekleyecek bir büyücünüz oluyor. Diğerlerine göre savaşta daha pasif kalsa da belli bir seviyeden sonra güçlü saldırı büyülerine kavuştuğu için müthiş bir destek elemanı haline geliyor.

Gelin birlik olalım

Grubunuzu kurarken, tıpkı tek kişilik oyunda olduğu gibi, göğüs göğüse çarpışacak birisi olmadan bu oyunda hızlı ilerleyemezsiniz. Okçuluğunuz ne kadar iyi olursa olsun üstünüze gelecek grupları göğüsleyecek en az iki elemana ihtiyaç duyacaksınız. Okçular ise özellikle yüksek hasar veren uzun menzilli yaylara kavuşunca çok etkili oluyorlar. Kısacası ideal grup en az iki savaşçı, bir okçu ve bir nature mage'den oluşmalıdır. Grup elemanlarını arttırmanın yararlarını her zaman göreceksiniz. Temel taktik her zaman tek düşmana çalışmaktır. Karakterleriniz çok güçleninceye kadar dağınık savaşmayın.



Dungeon Siege'in bir başka güzelliği ise karakterinizi arkadaşınızın arkasına takabilmeniz. Örneğin bir okçu karakteriniz var. Bu karakteri bir savaşçının arkasına takıp yemek yemeye falan gidebilirsiniz. Siz geri dönünceye kadar karakteriniz siz oyundaymışsınız gibi savaşmaya devam edecektir. Yeter ki arkadaşınız karakterinize sahip çıksın. Ben bu şekilde arkadaşlarımın karakterlerine iki - üç level atlattığımı bilirim. Adamınızı birisinin peşine takmak için, resminin üzerine tıklamanız yeterli olacaktır. Eğer multiplay partiler çevirmeyi düşünüyorsanız bizi de davet edin lütfen. Bayıla bayıla geliriz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Star Wars Galaxies

Star Wars Galaxies



Aslında bir çoğumuz Spielberg'in bir şaheseri olan serinin arkasındaki senaristi hep atlamışızdır. Taa ki bu ismin bazılarımızın hayranı olduğu Drizzt Do'Urden karakterinin yaratıcısı R.A. Salvatore olduğunu öğreninceye kadar. Bu ay dergi baştan sona ve hatta CD'ye kadar Star Wars'la dolu olunca ben de bu köşede çizgiyi değiştirmek istemedim. Böylelikle elinizdeki sayının filmin ve evrenin hayranları için her zaman el altında bulundurulacak bir çalışma olacak.

Star Wars evreninde tercih ettiğiniz yaşamı sürmeniz için her türlü imkanı sunmaya hazır bir Devasa Online oyun hazırlanıyor. Artık Han Solo'nun en yakın arkadaşı gibi bir Wookie bile olabileceksiniz. Hatta bir Jedi olma yolunda ilerlemeniz bile mümkün. Ya da karanlık tarafı seçip Tie Fighter'lar ile isyancı avına çıkmak yalnızca oyun boyunca seçtiğiniz yola bağlı olacak. Aslında evrenin kendine has özellikleri sayesinde seçebileceğiniz, dış görünüşleri birbirinden tamamen farklı o kadar çok ırk var ki şaşırmamak elde değil. Üstelik ırkların kendilerine has teknolojileri, gemileri ve tabii ki yaşam alanlarıyla bu evrende herşey tek kelimeyle eşsiz.

Sistem

Oyunun dayalı olduğu sistemin bir çok ayrıntısı henüz gün ışığına çıkmamış duruma. Fakat açıklanan bilgiler özellikle mekanlar açısından serinin hepsinde gördüğümüz yerleri dolaşabileceğimizi gösteriyor. Tüm oyun boyunca geliştireceğimiz yeteneklerimiz bizim ne olacağımızı belirleyecek. Bunun için bir yetenek ağacı izleyeceğiz. Oyun içindeki hereketlerimize ve gelişen yeteneklerimize göre konumumuz belli olacak. Oyunda bir kaç özel sınıf mevcut.



Jedi – Oyunda herkes bir Jedi olmak ister. Fakat dengelerin bozulmaması açısından bu yere gelmek için çok ama çok çalışmanız gerekecek. Hele bir Obi Wan olmak için oyunda bir çok quest yerine getirmeli ve tüm yetenek puanlarınızı bu yolda harcamalısınız. Kendi yaptığınız ışın kılıcınızı kullanırken bonus alacaksınız. Jediler ışın kılıcı kullanabilen tek sınıf olacak.

Ödül avcısı–Özellikle İmparatorluk ve Hutt Faction tarafından verilen görevleri yerine getirirler.

Pilot – Genişleme paketiyle beraber gelecek olan bu sınıf bir çok uzay gemisine komuta ederek onları savaşa sokabilecek..

Ulaştırma Uzmanı - AT-AT Walker'dan Gungan Bongo'ya kadar bir çok aracı kullanabilecek.

İmparatorluk Askeri – Bunlar Storm Trooper değil. Fakat İmparatorluk adına çalışan askerler.

Silah Uzmanı – Oyundaki tüm silahları kullanabilen uzmanlar.

Bu sınıflar dışında Mühendisler ve Politikacılar da mevcut. Aslında yetenek ağacı olduğundan belli derecelere gelmiş yetenekler ile bu sınıfların gerektirdiği kombinasyonlar birleştiği zaman yukarıdaki sıfatları alacaksınız. Yoksa oyuna girerken yapmanız gerekenler yalnızca adınızı ve ırkınızı belirledikten sonra belli başlı yetenekleri seçmek olacak.

Güç dengeleri

Oyunda birbirinden bağımsız üç grup var. Bunlar İmparatorluk, Asiler ve Hutt. İlk ikisini bildiğinizi varsayarak es geçersem üçüncüsü tamamen kaos ve kargaşadan para kazanan paralı eskerler, korsanlar ve ödül avcılarında oluşuyor diyebilirim. Genel sisteme uygun olarak sizin yaptığınız hareketlere göre bu üç güç arasında bir sempatiniz oluyor. Bu sempati sistemi yaptığınız questlere ve kimleri karşınıza, kimleri yanınıza aldığınıza göre değişiyor. Herhangi bir factiona'a gidip üye olmak zorunda değilsiniz. Fakat yaptığınız hareketlere göre bu sempati düzeyi o kadar yükselebiliyor ki gidip üye olmak "zorunda" kalabiliyorsunuz (bakınız Han Solo). Oyunun PvP düzeni ise çok katı. Eğer birine sebepsiz yere saldırıp öldürürseniz o kişi sizi "Outcast" olarak ilan edebiliyor. Bu durumda kimseye saldıramıyorsunuz, ancak kendinizi savunabiliyorsunuz. Outcast'likten kurtulmanız ise ancak o kişinin siz affetmesi ile ya da bazı farklı yöntemlerle çözülebiliyor. Bu yüzden birbiriyle devamlı savaş halinde olan factionlar ya da açık alanlar dışında birisini öldürürseniz bayağı ağır bir biçimde cezalandırılabiliyorsunuz.

Oyunla ilgili yazacak daha çok şey var, detaylar elimize geçince çook büyük bir dosya konusu hazırlayacağız. Güç sizinle gözünüz ise derginizde olsun.... ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

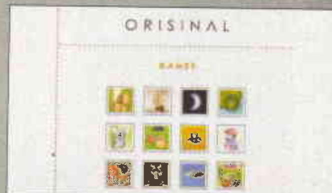
Ayın Siteleri

www.itiraf.com



Eğlenmek isteyenler için okunacak bir sürü itiraf var burada. Siz de edin. Bakın işte ben itiraf ediyorum! Bu deli siteyi çok seviyorum!

www.ferryhalim.com/orisinal



Canınız sıkılmışsa ve uzun uzun bir şeyler install etmek ya da CD aramak istemiyorsanız hemen bu siteye giriyorsunuz. Oyunlardan biri mutlaka size uyacaktır.

www.khed.net



Site tasarımcıları için yapılmış gayet şık bir site. Linkleri çok işinize yarayacaktır. Aslında ne isterseniz herşeyden burada biraz var.

www.enberbats.com/



En berbat siteler burada. Ne kadar objektif bir site olduğunu bilemiyorum ama internet sitelerinin nasıl "olmaması" gerektiğine dair çok örnek içeriyor.



Faction nedir, neler getirir?

Oyuncuların bir çoğu Faction'a girmek istemelerine karşın kafalarında bir sürü soru dolaşır. Zaten bağlantı problemleri yüzünden PvP yapmakta zorlanırken bir de üstüne Faction kurallarıyla iki-üç kat risk almak ne kadar mantıklı bir hareket olacaktır? Faction nedir? Sınırlamaları ve avantajları nelerdir? Kısacası bir Faction'a dahil olmak ne getirir?

Faction'lar birbirinde tamamen ayrı dünya görüşlerine sahip gruplardır. Doğal olarak aralarında bir çatışma ve devamlı bir savaş vardır. Kendi içinde bir rütbe sistemi bulunan bu grupların herbirinin üs olarak kullandıkları bir şehir veya merkez bulunmaktadır. Bir Faction'a dahil olduğunuzda artık oyunda bir "taraf" haline gelirsiniz. Daima arkanızı kollamanız gerekir. Bunu basit olarak guild savaşlarına benzetebiliriz ama tabii ki farklılıkları vardır.

UO'daki Faction'lar Minax, Council of Mages, True Britannians ve The Shadowlords olmak üzere dört tanedir. Merkezleri ise şöyledir:

Minax Faction: Papua'daki demircilerin güneyinde şehir dışında bulunan taştan kale.

Council of Mages Faction: Magincia'nın güney doğusundaki Magincia Parlemento Binası.

Shadowlord Faction: Yew ormanında kullanılmayan crypt ve Yew Healer'ın kuzeydoğusunda Haunted Crypts.

True Britannians Faction: Britannia sarayındaki taht odası.

Bu merkezlerde sigil denilen ve oyun içinde ender olarak bulunan, o Faction için değerli eşyalar bulunur.

Faction üyeliği

Bu üyelik yalnızca üye olan karakteri değil oyuncunun tüm hesabındaki karakterleri etkiler. Bunun sebebi Faction'lar arası haksız rekabetin önlenmesi ve Faction'ların oyuna kattığı atmosferin zedelenmemesidir. Üye olmak için yapmanız gereken şey çok basittir. Tıpkı bir Guild'e üye olur gibi Faction merkezlerindeki taşa gidip tıklamalısınız. Gerisini çıkan menüden halledebilirsiniz. Yalnız bunun için hesabınızdaki hiç bir karakterin herhangi başka bir Faction'a üye olmaması veya Young statüsünde olmaması gereklidir.

Eğer bir Guild'e mensupsanız kendi Guild'inizden çıkmadan bir Faction'a üye olamazsınız. Guild'inizde kalarak bir Faction'a üye olmanın tek yolu Guildmaster'ınızın gidip tüm Guild'i Faction'a dahil etmesidir. Ama GM'inizin bunu yapabilmesi içinde Guild'deki tüm üyelerin başka bir Faction'a üye olmama ve Young olmama kurallarına uygun olmaları gereklidir. Aksi taktirde Guild Faction'a girerken bu üyeler otomatik olarak üyelikten atılır. Ayrıca Guild Chaos ya da Order Guild'i olmamalıdır. Son olarak Faction'lar arasındaki denge açısından bir Faction'ın üye sayısı en düşük üye sayılı Faction'ın üye sayısından üç kat fazlaysa üyelik beklemeye alınır.

Biraz karışık geldi değilmi? Siz bir çay alıp gelin ben ondan sonra devam edeyim.

Çıkışı başka dert

Bir Faction'dan çıkmak için ise gene gidip Faction taşından gerekli işlemi yapabilirsiniz. Fakat Guild'iniz o Faction'a dahilse bu durumda gidip Guild'inizden de çıkmalısınız. Çıkışınız ancak 7 gerçek dünya günü sonra gerçekleşir. Bu süreç içerisinde Faction'la ilgili tüm kurallara tabi olmaya devam edersiniz. Fakat Faction içi oylamalara ve bilgi aktarımlarına katılamazsınız.



İnsanın canı sıkılmaya görsün



Factionların savaş kuralları üye olmaktan daha da karışıktır. Genel olarak birbirinin puanlarını çalmaya yönelik bir sistem diyebiliriz. Rütbeleme de bu puanlara göre yapılır. Ayrıca öldürülen Faction yaratıklarından elde edilen loot, yani yağma gümüş cinsindendir. Gümüş, Faction içinde geçerli olan bir para birimidir ve Faction'ların sahip oldukları şehirlere katkıda bulunmaları için kullanılır. Faction savaşlarında rakibi tarafından öldürülen bir oyuncunun skilleri 20 dakikalığına %33 düşer. Bu öldürülen oyuncuya verilen bir cezadır ve dirildikten hemen sonra savaşa dönmeyi engelleyerek savaşların daha anlamlı olmasını sağlar. Faction'larla ilgili aslında daha yazacak çok şey var ama genel bir çerçeve çizmek açısından dilerim size yardımcı olabilmişimdir.



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Nasırlara son, ellere özgürlük!

Acıyan eller, yara olan veya nasır tutan parmaklar, sürekli havada durmaktan yorulan kollar... Hala joypad'lerle oyun oynamaktan sıkılmadınız mı? Yoksa dünyada başka sürpriz kalmadığını düşünenlerden misiniz? Boş verin gitsin. Artık joypad, joystick ve aynı amaca yönelik ne varsa tarih oluyor. Microsoft bu kez büyük balık peşinde; X-Box için öyle bir sistem tasarlayacak ki, oyunları kontrol etmek için sadece düşünceleriniz yeterli olacak. Yani joystick kavramını ortadan kalkıyor. Bilim kurgu gibi geliyor değil mi? Ama gerçek!

IBVA adı verilen teknoloji, yirmi yıllık bir çalışmanın ürünü ve beyin sinyallerimizi kullanarak gerçek dünya ile etkileşime geçebilmemizi sağlıyor. Microsoft, IBVA Tek adı verilen biyo-elektrik yorumlayıcı cihazı, kendi konsoluna entegre ederek oyun dünyasında bir çığır açma peşinde.

Çok basit bir oyunda olumlu sonuç veren bu cihaz gerçekten çalışırsa, sahip olabileceğimiz olanakların sınırsızlığına dikkatinizi çekerim. Bir kere oyun oynayabilmek için ne bir aparata, ne de fiziksel bir harekete ihtiyacımız olmaz. Beyin gücümüzle doğrudan ve çok daha hızlı komutlar verebileceğimize göre, oyunlar çok daha zor, hızlı, karmaşık ve eğlenceli olur. Hatta sanal gerçekliğe giden yollar iki kat kısalır. Ben oyunlarla ilgili yazıyorum ama bu teknolojinin hayattaki diğer kullanım alanlarını düşünsenize; ne karmaşık kontrol panelleri kalır, ne de fiziksel engellilere bir engel. Hala mı ütopya gibi geliyor? Unutmayın ki, bir zamanlar Uzay Yolu'nda ağzımız açık bakıp inanamadığımız mobil iletişim cihazları, şimdilerde mobil telefon adı altında hepimizin cebinde. O yüzden sürprizlere inanmaya başlayın isterseniz.

Bu ay uzun zamandır beklenen ve vahşet tartışmalarına neden olan Grand Theft Auto 3 isimli oyunun dört sayfalık incelemesini yayınlıyoruz. Bilindiği gibi GTA3, Metal Gear Solid 2'yi beklenmedik şekilde tahtından edip, PlayStation 2' nin en çok satan oyunu haline gelmişti. PS2 sayfalarımızdaki diğer oyunlar Baldur' s Gate: Dark Allience, Ace Combat 4: Shattered Skies, Vampire Night ve GTA3 ile aynı yayıncıdan gelen State Of Emergency. Ayın PlayStation oyunları ise Gunfighter: The Legend Of Jesse James, Dracula: The Last Sanctuary, Disney' s Peter Pan in: Return To Never Land ve Mega Man X6. Bir de geçen ay incelemesini yayınladığımız Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty için çok detaylı bir rehber hazırladım. Yani neredeyse oyunda gizli bir piksel bile kalmadı diyebilirim, fakat çok yer kapladığı için bazı önemsiz noktaları çıkarttık. Oyunu oynamayacak bile olsanız, bu yazıyı okumanızı tavsiye ederim. Evet evet, bu ay baya iyi çalışmışız:) Ne demiş Microsoft amca...

LIFE IS SHORT, PLAY MORE!

HABERLER

Michael Jackson' ın dönüşü!!!

Yaşayan efsane Michael Jackson'ın, bir video oyunları fanatiği olduğunu biliyor muydunuz? Evinde kendisine ait oyun salonu bile bulunduran Michael'ın, Sega lisansı altında çıkan dört adet de "Michael Jackson' s Moonwalker" oyunu var. Birkaç ay önce yeni albüm çıkartan "King of Pop", Space Channel 5 isimli PlayStation 2 oyununda ortaya çıktı; hem de başrolü paylaşarak. Michael Jackson, bu oyunda "Space Michael" rolünde ve diğer dansçılara Thriller figürleri çizdiriyor. Konsept olarak da Michael'ın Scream klibine benzeyen oyun, iki ay önce piyasaya çıktı; hayranlara duyurulur.



Gran Turismo 4 yapımda

Tüm sistemlerdeki en iyi pist yarış oyunu serisi olan Gran Turismo' ya yeni kardeş geliyor. Sony Computer Entertainment, PlayStation 2 için hazırlanacak olan oyunun yapımına çoktan başlandığını ve piyasaya çıkış tarihinin tahminen 2003' ün sonlarına doğru olduğunu açıkladı. Online network desteğine de sahip olacak olan Gran Turismo 4' ün, bu yılın sonlarına doğru çalışır hale geleceği açıklandı. Bu oyun ortalığı fena halde sallayacağa benziyor. Gelişmeleri Level'dan izleyebilirsiniz.



GameCube yapımcılarına Pro Logic II müjdesi

Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II isimli oyunun yapımcısı Factor 5 ve Dolby, Pro Logic 2 teknolojisinin diğer GameCube yapımcıları tarafından da kullanılabilmesine olanak sağladıklarını açıkladılar. Bundan sonra bir çok GC oyununda bulunacak olan Pro Logic II, standart stereo kablo üzerinden kodlanmış beş kanal surround ses sunuyor. Factor 5 başkanı Julian Eggebrecht, Pro Logic 2' nin kolay kullanımı ve üstün ses çözümü yüzünden tercih edileceğini söyledi.

Frogger Advanced: The Great Quest

Konami' nin sevimli kurbağası Frogger, yeni macerası The Great Quest ile Game Boy Advance' a geliyor. Oyunda çok değişik kara ve sualtı bölümlerinde ilerleyerek, Frogger' ı mutlu sona ulaştırmanız gerekiyor. Yolda kaplumbağalar, ejderhalar ve türlü çeşitli deniz yaratıkları size düşman oluyor. Frogger: The Great Quest, bu ay içerisinde raflarda olacak.

PlayMail

Sorun yok! Sorun, söyleyeyim.

PAL KEY

Selam Mega. Adım Kerem ve 17 yaşındayım. Level' ı ve Console Master' ı beğenerek takip ediyorum. Hemen soruma geçeyim. Metal Gear Solid' de uzun zamandır takıldım. Acaba Sniper Wolf' u öldürdükten sonra ne yapmalıyım? Level 6 kartım var ve acayip derecede oyunu bitirmek istiyorum. Cevabını merakla bekliyorum. Teşekkürler ve başarılar.

Kerem Savaş - Kastamonu

Karşıdaki kapılardan birisini kullanarak ikinci diske geçeceksin. Oradaki asansörden aşağıya inmelisin. Pal Key' i bir kere bilgisayara girdikten sonra, soğutup ve ısıtıp tekrar kullanmalısın. Geçmiş olsun.

DENİZ AŞIRI SORUNLAR

Merhaba Emin Abi, bu sana ikinci mailim, umarım bu kez yanıt verirsin. Bir yakınım Kanada' da ve yakında dönecek. Ona bir PlayStation 2 siparişi vermek istiyorum ama Türkiye' deki sistemle uyum problemi yaşar mı bilmiyorum. Japon ve Amerikan modellerinin sorun çıkardığını yazınızda okumuştum. Kanada' dan alırsam da sorun yaşar mıyım? Teşekkürler.

Arif Yılmaz

Yazımı dikkatli okumamışsın demek ki. Eğer yurt dışından herhangi bir konsol getirtmek gibi bir fikrin varsa, sadece AVRUPA modellerini tercih etmelisin. Yoksa sorun yaşamak bir yana, konsoluna uyacak oyun bile bulamazsın. Bu arada senin Kanada dediğin yer, Amerika' nın sınır komşusu ve haliyle aynı kıtada yer alıyor.

EGO

Selam, ben X-Box almak istiyorum ve özellikle beklediğim iki oyun var: Project Ego ve Battlefield 1942. Bir ay öncesine kadar dergide Mayıs 2002 tarihinde çıkacakları yazılıydı, fakat Nisan sayısında bu oyunu çıkacaklar listesinde bulamadım. Acaba iptal mi edildiler? Saygılarımla,

Emre Alaçayır

Project Ego ve Battlefield 1942 isimli oyunlar, geçen ay yer darlığı nedeniyle listeye alınamadı. İptal gibi bir durum söz konusu değil, içini ferah tut.

SEÇİMLER DÜNYASI

Ben PlayStation 2 almak istiyorum ama PC ile çelişkideyim. Sizce hangisini seçmeliyim? Bir de PS One oyunları PS2' da çalışır mı?

Mert Erinç

Seçim senin, oyun oynamak dışında başka işler yapacaksan ve yeterince paran warsa PC al, yok ben patch ile, install ile, upgrade ile uğraşamam, keyif adamıyım diyorsan PS2 al. Bunun dışında oyun tarzını ve hangi platformdan daha fazla hoşlandığını da bir düşün. Her oyuncunun bir benliği wardır, di mı ama?

AÇILMAYAN PİSTLER

Selam Emin, Gran Turismo 3' de arcade modda sadece altı pistte yarışabiliyorum. Diğer parkurlara da ulaşabilmek için ne yapmam gerekli? Ayrıca PlayStation 2 incelemelerine biraz daha yer verirsen sevinirim. Malum oyunlar pahalı ve okumadan almak istemiyorum.

Bu altı pisti de birincilikle tamamlarsan diğer altı pist açılacaktır. Aynı şekilde tüm pistler açılana kadar böyle devam edersin. Normal ve Difficult seçeneklerinde ise başka sürprizler seni bekler. Oyun alma konusunda haklısın, biz de elimizden geldiği kadar size yardımcı olmaya çalışıyoruz. PS2 oyunlarına ayırdığımız yerin de pek dar olduğunu söyleyemeyiz aslında.

CODE NEROMİKA?

Merhaba. Ben, Türkiye' de PS2 oyunları satan bir yer arıyorum. İzmir' de oturuyorum ve çok aramama rağmen Resident Evil Code: Veronica X' in orjinalini bulamıyorum. Lütfen yardımcı olun. Cevabınızı bekliyorum.

Koray Özsuyolcu - İzmir

Şimdi öncelikle şunu bilin ki bende Resident Evil Code: Veronica X var, ama size vermem (ehi ehi). Vermemekle kalmayıp, aynı zamanda pek de tavsiye etmem, çok matah bir oyun değil. PS2 oyunları için büyük oyuncakçılara veya Sony bayilerine bakabilirsiniz pekala. İnternet' ten sipariş için bakınız Nisan Level sayfa 24. İyi oyunlar...



HABERLER



Game Boy Advance 3D?

İtalyan yapımcı Raylight Studios, Nintendo' nun popüler el sistemi Game Boy Advance için ilk gerçek 3D motoru yarattığını açıkladı. "Mavi güller" olarak isimlendirilen yeni motor, GBA' i saniyede 3000 poligon çizebilen ciddi bir 3D makine haline getiriyor. Motor aynı zamanda motion capture ve iskelet animasyonları oynatabiliyor. Partikül sisteminin yanı sıra bir çok özel efekti de destekleyen motorun ileriki versiyonlarına sis, ışıklandırma efektleri ve transparanlık da eklenecek. Tanıtımda dört adet de teknolojil demo gösterildi. Bunlar olduğu yerde dönen bir Ford Rally Car, Resident Evil' dan bir bölüm, uçan bir jet ve wipeout benzeri bir oyundu. Dünyada en çok satan oyun makinesi olan Game Boy, bu ünvanını kolay kolay kaptıracağa benzemiyor...

Nintendo Platinum GBA

Nintendo dokuz ay içerisinde beş milyondan fazla Game Boy Advance satarak elde ettiği büyük başarısını, birinci yıldönümünde özel bir GBA serisi üreterek kutlamaya karar verdi. Platin renginde olan Platinum Game Boy Advance'ler, sınırlı sayıda üretilecek ve takdir edersiniz ki tuzluca da bir fiyata sahip olacak.

Dance Dance Revolution Konamix geliyor...

Konami' nin başarılı dans platform serisi Dance Dance Revolution' ın en son oyunu Konamix, önümüzdeki ay satışa çıkıyor. Bu capcanlı ritm oyununda elli yeni şarkı, yeni bir ara yüz, ve yepyeni oyun modları var. Örneğin Non-Stop Dance modunu seçerek parçalar arasında geçiş yapabilir ve hiç durmadan dans edebilirsiniz. Avrupa' da bir çok disko' da insanları eğlendirmekte kullanılan DDR oyunlarının yenisi önümüzdeki ay satışa çıkıyor. Her yaştan oyuncuya hitap eden oyunun pazarlama sloganı biraz ilginç: "dans ederken kahkaha atın ve kalori yakın".







grandtheftautoIII

Çalmaya, çarpmaya, vurmaya ve gazlamaya hazır mısınız?

Liberty City'de sıradan bir gün. Sokaklar normal insanların günlük yaşamlarıyla dopdolu. İşten çıkmış koca göbekli memurlar, alışverişten dönen kadınlar, köşe başında gevezelik eden serseriler, dalgın dalgın dolanan polisler... Ve Liberty City'de her sıradan günde olduğu gibi yola fırlayıp alev makinasıyla ortalığı kavuran, otomatik silahlarla FBI'a direnen, polis helikopterine roketler yağdıran ve çaldığı her arabayla şehri biraz daha kaosa sürükleyen asıl adamımız. Yani biz...

Bu kadar suçu işleyen nasıl bir manyak olabilir, bizim gibi sevecen insanlar nasıl bunları yapabiliriz demeyin. Eğer bir insana böylesi bir ihanet yapılmışsa, böylesine sırtından vurulmuşsa, artık ne yapacağını kimse bilemez. Bir banka soygunun ortasında, hemde biricik sevgiliniz çekip silahı, göğsünüze o kahpe mermiyi sıkmışsa artık sizin için yapacaklarınızın bir sınırı kalmaz. Siz yaşamın ucundan dönüp hapsi boylamışsanız, sevgiliniz soygun paralarıyla gününü gün etmekteyse, bu Liberty City'nin çekeceği vardır elinizden.

Zaten bu aslında bir oyundur. Yani vurduğunuz, yaktığınız, üzerinden kamyonla geçtiğiniz bu garibanlar gerçek insan değil ortalama 300k yapay zekaya sahip birer poligon yumağıdır. Sizde bunun "tamamen" farkındasınızdır. Öyleyse durmanın düşünmenin vakti değildir. İlk karşınıza çıkan arabayı durdurun, içindeki herifi yere çalıp geçin koltuğa. Gaza basmanın zamanıdır.

Sınırsız bir oyun

Her oyunun bir kuralı vardır. GTA III'ün kuralı ise "Kural Yok". Sadece aklınıza gelen her suçu işlemekten bahsetmiyorum. GTA III'de size ne





yapacağınızı söyleyen yok. Eğer canınız görev yapmak istiyorsa yaparsınız, sadece gezmek istiyorsanız gezersiniz, isterseniz taksi şöförlüğü yapın, isterseniz makinalı tüfekle önünüze gelene ateş açın. Diğer oyunlarda olduğu gibi ordan gidemezsin, şurdan geçemezsin, bu görevi illa ki şöyle yapacaksın diye bir şey de yok. GTA III'ü türünün (nasıl bir türse) en iyi oyunu yapan da bu. Oyuna neden gözü kapalı 98 verecek gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri ilan ettiğimize ya da bir oyunda olsa bile sivil halkı katledebilmenin ahlaki doğruluğuna daha fazla girmeden önce geçmişe gideceğiz. Bundan 5 sene öncesine. GTA'nın sadece tepeden görülebildiği günlere.

1997'de GTA ilk olarak PC'lerde boy gösterdiğinde çok da ilgi çekmemişti. Commodore günlerinin Miami Vice'ına benzer tepeden görünüşü ile pek çarpıcı değildi. Ama 80'ler boyunca ilk gençliğini küçük arabalarını yarıştırarak, birbirine vurarak geçiren oyuncular GTA'da aradıklarını buldu ve oyun bir milyondan fazla satan bir hit haline geldi.

1999'un başlarında GTA'nın ek görev paketi London 1969 çıktı. Bir PlayStation oyunu için çıkan ilk görev paketiydi bu. Farklı bir şehirde ve farklı bir zamanda geçen ek görevler bizi henüz doyurmuştu ki GTA 2 ile tekrar sokaklara döküldük. Daha iyi grafikler ve daha büyük şehirler ile oyun bir adım daha ileri gitmişti. Ancak daha iyi grafiklerde daha net ortaya çıkan vahşet ve Carmageddon'un artık insanlar yerine zombileri ezdirmeyi seçmiş olması oyunun çok fazla tepki doğurmasına yol açtı. Yine de oyuncular için değişen bir şey yoktu. Oyun yine milyonun üzerinde satmış ve hit olmuştu.

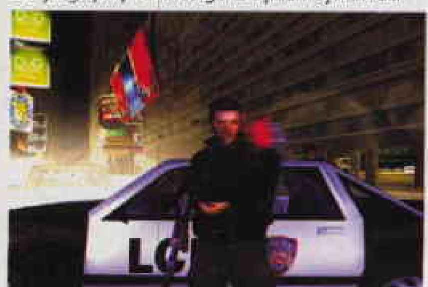
GTA serisini yaratan DMA Design ve dağıtımcısı Rockstar için tepkilerden çok oyuncuların ilgisi önemliydi elbette. Bu yüzden GTA 2'nin hemen ardından serinin üçüncü oyunu için kolları sıvadılar ve sadece iki sene içinde oyunu bitirip piyasaya sürdüler. Önceki oyunların tersine bu sefer GTA ilk olarak PlayStation 2 için hazırlandı. Ama ne hazırlanma... GTA III aynı dönemde piyasaya çıkan ve Konami'nin dahi çocuğu Hideo Kojima tarafından 4-5 yılda hazırlanan Metal Gear Solid 2'yi bile geride bırakıp, satış listelerinin tepesine oturunca ortalık karıştı. İşler Konami'nin pazarlama müdürünü kovmasına kadar vardı.

Üç Boyutlu GTA

GTA III, daha önceki oyunların o kadar ötesine gidiyor ki! Herşeyden önce bugüne kadar sadece tepeden bakışla oynanan oyun tamamen 3D'ye geçmiş ve istediğiniz açıdan oynanabili-





















yor. Nostalji için oyunu hala tepeden oynayabilirsiniz elbette. Ama GTA'yı kendi gözünüzden ve arabanın içinden, ya da biraz daha yukarıdan üçüncü kişi gözünden oynamak apayrı bir deneyim. GTA'nın zevkini, Driver'ın grafikleriyle harmanlamak oyunu oynayana kadar çılgınlık gibi gelirdi heralde bize. Ama GTA III hem öncekilerinden daha derin ve zevkli bir oyun, hem de grafikleri Driver, Midtown Madness gibi benzerlerine parmak ısırtıyor.

Elbette bütün bir adayı tek seferde yükleyip oynatabilmek için DMA grafikleri çok hesaplı kullanmış. Özellikle poligon ve doku çözünürlüğü düşük tutulmuş. Ama grafikler bence hala süper. Çünkü grafik güzellikte poligon sayısı ve doku büyüklüğünden önc etasarımcıların yeteneği gelir ve bu konuda hiç bir sorunları yok. Oyundaki yağmur ve sis efektleri oyuna apayrı bir hava katıyor ve genelde oyunu etkiliyor. Pek çok göreve başlamadan önce sisiz dağılmasını, yağmurun durmasını beklemek daha mantıklı oluyor. Oyunda gerçek zamanlı olarak gece ve gündüzü de yaşıyorsunuz. Bu bence oyunun atmosferine çok şey katıyor.

Oyunda yine eskisi gibi önünüze gelen arabayı çalıp farklı mafya çetelerinden aldığınız görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Ancak 3D'ye geçişle birlikte oyun bambaşka bir havaya bürünmüş. Her şeyden önce artık yaya olarak yaptıklarınız çok daha ön plana çıkmış. Çünkü arabadan indiğiniz andan itibaren oyun sağlam bir 3D Aksiyona dönüşüyor. Önceki oyunların tersine yaya olarak oyun, hem zevkli hem de oynanabilir olmuş. Böylece görevleri yerine getirirken çok daha fazla alternatife sahipsiniz. Mesela görev bir köstebeği temizlemek. Sağlam ve hızlı bir arabayla peşine düşüp arabasını hurdaya çevirebilirsiniz. Ama bir köşe başında durup köstebek önünüzden geçerken roket mermisini ön camdan içeri salmak da aynı işi görüyor.

Dev Bir Şehir

GTA III'ün mekanı olan Liberty City devasa bir şehir. GTA 2'deki şehirlerle karşılaştırılınca daha büyük müdür bilmiyorum. Çünkü şehir karşınızda üç boyutlu ve böylesine canlı dururken çok çok daha büyük gözüküyor. Üstelik üç ayrı adadan oluşan şehir diğerlerinin tek düzeliğinden kurtulmuş. Şehrin her bölgesi farklı. İçinde bir hava alanı, bir baraj, bir stadyum ve büyük bir liman var. Başta sadece ilk ada olan Portland'da gezebiliyorsunuz. İkinci adaya giden köprü ve alt geçitler tamirat dolayısıyla kapalı. Ancak görevleri bitirince diğer adada açılıyor. Öncekilerden farklı olarak sadece mekan değiştirmiyorsunuz. Oyun alanınız iki katına çıkmış oluyor. Üstelik aldığınız pek çok görev için adadan adaya geçmeniz gerekiyor. Üçüncü ada da açıldığında oyun alanı içinde kayboluveriyorsunuz.

Ekranın sol üstünde nerede olduğunuzu veya nereye gitmeniz gerektiğini görebildiğiniz küçük bir harita var. Üstelik oyunla birlikte size yol gösteren, temiz baskılı büyükçe bir haritada geliyor. Ama size asıl yol gösteren bunlar değil. Zamanla görsel olarak şehre alışıyor ve yolları öğreniyorsunuz. Aynı yeni bir şehre taşındıktan sonra yolları öğrenmek gibi. Ofiste bunu gösteren o kadar çok diyalog oldu ki... "Tuğbek silah dükkanı nerdeydi?", "Emniyet müdürlüğünden sağa dön, otoparka gelene kadar düz git, önce birinci sol sonra ikinci sağa dönüyorsun". Bu diyaloğun geçebileceği başka bir oyun bilmiyorum ben.

Eğlenmenin Binbir Yolu

GTA III'ün en büyük özelliğinin size sunduğu









özgürlük olduğunu söylemiştik. Oyunda eğlenmek için pek çok yolunuz var. Birincisi elbette size verilen görevleri yerine getirmek. Oyunda birbirinden farklı 73 ayrı görev var. Görevleri artık sadece telefon kulübelerinden almıyorsunuz. Tek tek aranızın iyi olduğu mafya babalarına gidip onlarla görüşüyorsunuz. Her görevden önce mafya babasının size görevi verişini gösteren bir ara demo izliyorsunuz. Bu ara demolar hem çok iyi hazırlandıkları için oyuna ayrı bir hava katıyor hem de size görevin detaylarını iletiyor. Üstelik bu demoları Hollywood yıldızları seslendirmiş. Çıkartılan iş çok başarılı.

Bence görevlerde ilk oyundakilerden çok daha iyi düşünülmüş ve oyunun 3D yapısından yararlanılmış. Mesela 8-Ball gemiye çıkıp bomba koymaya çalışırken, sniper'la onun yolundaki kartel adamlarını temizlediğimiz görev. Üstelik bazı görevler suda geçiyor ve tamamlamak için süratbotu kullanmanız gerekiyor. Bir arabayı çalıp bir yerlere bırakmak, bombalı arabalarla iş bitirmek gibi standart GTA görevleri de var.

Mayhem

Görevlerden sonra yapabileceğiniz en eğlenceli şey bizim "mayhem" adını verdiğimiz, önüne geleni vurup polisten kaçmaya dayanan çılgınlık. GTA III'de siz kötü bir şeyler yaptıkça polisin dikkatini çekiyorsunuz elbette. Daha önceki oyunlarda olduğu gibi polisin o an sizinle ne denli alakadar olduğunu görebileceğiniz bir gösterge var. Bu sefer göstergemiz 6 yıldızdan oluşuyor. Mayhem için öncelikle sağlam bir silah koleksiyonu gerekiyor. Sonra nasıl mayhem yapmak istediğinize bağlı olarak yoldan geçenlere ateş açmaya, arabaları roketle vurmaya başlıyorsunuz. Bu yolla hemen ilk yıldız geliyor zaten. Tek yıldızda *polisin sizi arayıp bulmak gibi* bir derdi yok. Sadece size rastlarsa üzerinize koşup tutuklamaya çalışıyor. Eğer ilk yıldızdan hemen sonra bir polis vurursanız veya halk üstündeki zulmünüzde ısrarcı olursanız ikinci yıldız geliyor. Bunun anlamı polislerin ufaktan sizi aramaya başladıkları ve size silah çekmekten geri durmayacakları.

Üçüncü yıldızdan itibaren film kopuyor. Dört bir yandan polis arabaları fırlıyor, eğer siz arabadaysanız onlar da deli gibi sürüp sizi durdurabilmek için yayaları ezmekten bile kaçınmıyorlar, yollara küçük barikatlar kuruyorlar. Ayrıca tepenizde dolanıp duran bir polis helikopteri kaçamayacağınızdan emin olmak istiyor. Siz bir iki polisi daha vurup arabalarını havaya uçurursanız dördüncü yıldız ve SWAT ekibiyle karşılaşıyorsunuz. Polisten biraz daha etkili SWAT'lar. Ancak kamyonlarını kolayca çalabiliyorsunuz. Ve o sağlam arabada sizi durdurmaları pek mümkün olmuyor. Üstelik SWAT arabası'çalınca 100 armor kazanıyorsunuz.

Beş yıldızla birlikte sonunuz yaklaşıyor çünkü artık peşinizde FBI var. Gökten siyah araba yağıyor ve bu sağanaktan kaçmak için deli gibi sürüyorsunuz. FBI kesinlikle, yola, yoldaki diğer araçlara veya kendi arkadaşlarına bakmıyor. Dümdüz üzerinize sürüyorlar. Arabaları hem hızlı hem de sağlam olduğundan altınızdaki bir SWAT minibüsü veya 12 tekerlekli dev kamyon değilse kısa sürede hapsi veya hastaneyi boyluyorsunuz.

Altıncı yıldızda ise ordu kuvvetleri geliyor. Dev kamyonların sizi ezmeye çalışması çok sorun değil. Ama tanklardan sıkı kaçmalısınız. Çünkü size veya aracanıza dokunmaları sonunuz için yetiyor.

İşte mayhem dediğimiz şey baştan sona bu süreci yaşayıp polisten kaçmak, onlarla çatışmak. Bence en zevkli yol 3-4 yıldız olana kadar yaya takılıp daha sonra çok hızlı veya çok sağlam bir arabayla kaçmak. Kovalamaca sahnelerine doyum olmuyor.

Huzurlu Bir Gezinti

Tüm bu koşuşturmacanın ardından biraz huzur için şehirde kısa veya uzun gezintilere çıkabilir-

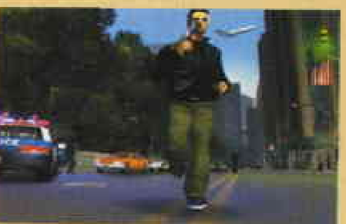
Bir Yerden Diğerine Gitmek











Liberty City'de farklı ulaşım alternatiflerine sahipsiniz. Hangisini dilerseniz kullanın.

Araba Şehrin bütün arabaları sizin. Birinin önünde üçgene basıp binin. X ile gazlayın. Hepsi bu.

Tren Portland adasını boydan boya dolanan bir trenimiz var. Trenle yolculuk sıkıcı olasa da tren raylarında araba sürmek apayrı.

Metro Adalar arasında en hızlı yol bu. Karşı tarafta acele bir işiniz varsa neden trafikle boğuluyorsunzu ki? Metro tünelinden arabayla gitmek de bir alternatif, aman trenlere dikkat.

Bot Burası ada değil mi? O zaman neden bir bota atlıyorsunuz. Karşı tarafa geçmek için en hızlı yol olmayabilir ama emin olun en huzurlusu.

Uçak Son açılan adada bir hava alanımız var. Ama Boeing'lerin yanında üçgene basmak işe yaramıyor.

Yaya İlla bir şeylere binmek şart değil ya. İstediğiniz zaman yürüyün, hem sağlığa daha yararlı. Tabii X basıp koşmak gibi bir alternatifinizde var. Hele arkanızdan birileri kovalarken.

siniz elbette. Özellikle yeni bir adaya başlayınca ilk yapmak istediğiniz bu oluyor. Çünkü hem nasıl mekanlar olduğunu merak ediyorsunuz, hem de yollara alışmak istiyorsunuz. İsterseniz deli gibi gaza basın, isterseniz her ışıkda duracak kadar mülayim oynayın, GTA III'de boş boş gezmekde yeterince zevkli.

GTA 2'de bir taksi arabası çalarak taksicilik yapabiliyorsunuz. GTA III'de buna ek olarak polis arabasıyla vigilante görevlerine çıkabilir, ambulans çağırıp acil servise hasta taşıyabilir veya itfaiye arabası çalıp yangınlarla mücadele edebilirsiniz. Bunlar hem size ekstra para kazandırıyor hem de oyunun içinde apayrı bir tat sunuyor. Aman dikkat bu görevleri yapıyor olmak polisin peşinize düşmeyeceği anlamına gelmiyor.

Eğer bugün canınız hiç birine yapmak istemiyorsa şehrin dört bir yanına dağıtılmış 100 gizli paketin peşine düşün. Bir nevi hazine avcılığı. Ama onları bulmak için en ücra köşelere girmeniz gerekiyor. Bu da ilginç değilse bazı arabaları çalınca karşınıza çıkan mini görevlerimiz var. Mesela bir tanesinde askeri bir jip ile dağa tepeye konmuş 20 check-point'i almaya çalışıyorsunuz. Bir diğerinde bomba yerleştirilmiş radyo kontrollü mini bir arabayla banka rabalarını uçurmaya çalışıyorsunuz.

GTA'ların müzikleriyle meşhur olduğunu bilirsiniz. Ama bu sefer cidden abartmışlar. Yine her bindiğiniz arabada farklı bir radyo istasyonu çalıyor ama farklı olarak kanalı değiştirebiliyorsunuz. Oyun 9 farklı radyo ve bunlar için yapılmış 3.5 saatlik müzik var. Her radyonun tarzı değişik elbette. Her istasyonun kayıtları o konuda uzman gerçek bir DJ tarafından yapılmış. Radyolardan en ilginci 24 saat gevezeliğin bitmediği Chatterbox FM. Bu kanalda sürekli ünlü konuklarla röportajlar ve talk-show'lar var. Sadece müziklere değil aradaki reklamlara da kulak kabartın. Özellikle Pogo the Monkey ve Pets.com reklamları çok başarılı.

Kısacası karşımızda grafik, ses, oynanış, eğlence... her konuda dört dörtlük olan, günlerinizi gecelerinizi esir edecek bir oyun var. Eğer PS 2 sahibiyseniz ama GTA III'ünüz yoksa çok şey kaçırıyorsunuz. Bence Metal Gear Solid 2'den daha önce edinilmesi gereken bir oyun. Ancak oyunun aşırı şiddet sunması onun için bir yaş haddini de gerekli kılıyor. Belki ESRB rating'i olan 18+ değil ama belli bir yaşın altı için çok da faydalı olmayabilir. Bu konudaki hissiyatımı köşemde okuyabilirsiniz.

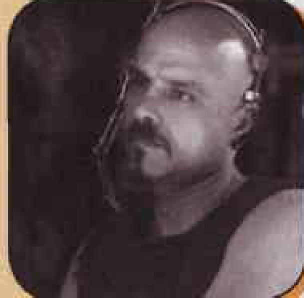
Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

GTA'ya Ses Verenler

Oyunun ara demolarını Holywood yıldızları seslendiriyor dedik. Özellikle gangster filmlerinden seçilen bu yıldızlar kim bilmek ister misiniz?



Kyle MacLachlan (Donald Love) İkiz tepelerin şaşkın dedektifini hatırlıyor musunuz? Özellikle David Lynch filmlerinin vaz geçilmez aktörü olan MacLachan, Blue Velvet'de ki Jeffrey ve Dune'da ki Paul Atredies rolleriyle aklımızda yer etmiş.



Joe Pantoliano (Luigi Goterelli) İşte Matrix'in kötü adamı. Morpheusu ajanlara bu satmıştı. Fugitive, El Diablo, Godfather gibi sağlam filmlerde rol alan Pantoliano'yu en son Memento'nun Teddy'si olarak izlemiştik.



Michael Madsen Rezervuar Köpeklerini izleyen var mı? Peki ordaki psikopat Mr. Blonde'u hatırlayan? Ordan hatırlayamadıysanız Thelma & Louise, Species, Donnie Brasco veya Ghost'dan hatırlarsınız bu yakışıklıyı.



Robert Loggia İşte yılların eskitemediği bir kronik yardımcı erkek oyuncu. Scarface, Psycho II, Independence Day, Lost Highway... Onun oynadığı filmlerin sayısı kesin yaşımızdan fazladır. Hiç esas oğlan olamasa da.



Frank Vincent İşte mafya filmlerinin aranan adamı. Raging Bull, Goodfellas, Last Exit to Brooklyn, Casino... o kadar çok mafya rolü oynamış ki Vincent, heralde oynaycağına temizinden mafyaya girse şimdi çok daha zengindi.



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.rockstargames.com
Yapım	DMA Design
Dağıtım	Rockstar Games / Aral İthalat
Tür	Aksiyon
Desteklenenler	1 Oyuncu, Dual Shock
Artılar	Muhteşem grafik ve sesler, oynanabilirlikte çeşitlilik, geniş haritalar ve çok uzun oyun süresi.
Eksiler	Aşırı şiddet içeriyor.
Son Karar	Sadece Playstation için değil, tüm platformlar için gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olmaya aday.

LEVEL NOTU %98





Forgotten Realms Baldur's Gate Dark Alliance

Efsanenin çok farklı bir yüzü

Ah Tuğbek yaktın beni. Sevgili arkadaşlar Tuğbek bana son dakika golü attı. Dergide sayfaları paylaşırken paşa paşa "Baldur's Gate: Dark Alliance'ı ben yazarım, üstelik de iki sayfa yazarım, süper yazarım" dedi. O bunu dediği zaman takdir etmiştim adamı. Sonra Sinan bir gün Tuğbek'in ofiste olmadığı bir zaman, Tuğbek'e fazla yazı bindiği için incelemeyi bana pasladığını söyledi. Hayır oyun güzel, konu RPG, grafikler hoş ve heyecanlı falan ama o son dakikada "iki sayfa daha yazacaksın" haberi yok mu.... Ahhırühıühssssss gibi bir efekt vermişim. Sinan bana sonradan söyledi. Ben kulaklıklarımı takmış kafamı toplamak ve dış etkenlerden sakınmak için müzik dinleyerek yazı yazıyor olduğumdan benden çıkan sesi duyamıyordum. Varın bu efektin nasıl bir duyguya karşılık geldiğine siz karar verin.

Aynısı değil

Forgotten Realms'ın nadide şehirlerinden biri olan Baldur's Gate ve civarından geçen oyunumuz bir PC'deki versiyonundan epey farklı. Daha çok Diablo'yu andırıyor. Oyuna hazır karakterlerden birini seçerek başlıyoruz. Bunlar Human Ranger, Dwarf Warrior ve Elf Sorcerer. Hepsinin kendine göre avantajları ve dezavantajları var. Daha yazının başından peşinen söyleyeyim. Oyunu en eziyetsiz şekilde bitirmek isterseniz Dwarf Warrior'u seçin. Çünkü oyun ekranı düşmanlarınızı çok uzaklardan görüp kaçmanıza imkan sağlayacak kadar geniş değil, ok kullanmak ve isabet ettirmek çok zor, düşük HP'e sahipseniz kendinizi çok zor toparlıyorsunuz. Diğer karakterlerde ise isabetsiz ok atmak ve geri kaçmaktan veya kendinizi iyileştirmeye çalışmaktan canınız çıkıyor. Tüm çektiğiniz bu eziyete ise hiç değmiyor. Oyun oynamaktan anladığınız şey eğer o oyundan zevk almaksa hiç bunlarla uğraşmayın.

Baldur's Gate'mi? Ama burası Waterdeep'e benziyor?

Karakterinizi seçtikten sonra hikaye başlıyor. Siz şehirde dolaşırken önünüz kesiliyor ve soyuluyorsunuz. Ama şehirde devriye gezen nöbetçiler sayesinde hayatınız kurtuluyor. Sizde kendinizi en yakındaki Elfsong Hanı'na atıveri-



















yorsunuz. İşte buradan itibaren maceramız başlıyor. Önce hanın sahibesiyle konuşuyor ve para kazanmak için handan bir iki görev alıyorsunuz. Daha sonra hikaye kendini götürmeye başlıyor. Tüm oyun boyunca üç farklı bölgeye gireceksiniz. Karşınıza çıkan yaratıklarla olan tek iletişiminiz baltanızın keskin kenarıyla sınırlı. Zindanlarda gezerken kıracağınız bir sürü sandık, vazo ve açacağınız içi hazine dolu bir sürü sandık var. Ayrıca bunları iterek yerlerini değiştirmeniz ve kendinize siper olarak kullanmanızda mümkün. Fakat çatışmanın ortasından bunlarla uğraşmaya pek vaktiniz olmuyor. Genede arkalarına saklanıp nefeslenmek için yararlı oldukları kesin. Bazende çıkış yolunuzu bunların üstünden zıplayıp duvarın arkasına atlayarak buluyorsunuz. Taşıyabileceğiniz malzeme miktarı sınırlı. Bu yüzden aralarda dükkanlara geri dönüp topladıklarınızı satarak kendinize yeni malzemeler alabiliyorsunuz.

Level atladıkça...

Adamınız level atladıkça aldığınız puanları karakterinizn tek özelliğine yüklemeye gayret edin. Böylece aynı tip silahları da kullanarak bir tek tarz üzerinde uzmanlaşıyorsunuz. Bu çok daha etkin dövüşmenizi sağlıyor. Zaten belli bir leveldan sonra üzerinizdeki büyülü ekipman sayesinde tank gibi önünüze ne gelirse gelsin dağıtıyorsunuz. Karşınıza çıkan yaratıklar FRP kitaplarında gördüğünüz bir çok örnekten oluşuyor. Kobold'lardan devlere kadar envai çeşit düşmanla karşılaşıyorsunuz. Tabiki hepsinin de yakın dövüşeni, uzaktan ok atmayı tercih edeni, büyü kullananı mevcut. Genelde karşınıza grup halinde çıkan düşmanlarınız kkordineli çalışıyorlar. Bu durumda sizinde bir taktik kurmanız gerekiyor. Genelde kendinizi gösterip belli bir sayıda yaratığı üstünüze çektikten sonra onların hakkından gelip geride kalanlara Allah ne verdiyse girişmeniz çok işe yarar bir taktik.

Oyun ilerledikçe bulduğunuz silahlar genel olarak yönettiğiniz karakterin işine yarayacak tipte şeyler oluyor. Kullandığınız silahlar arasında Dwarf'ınkiler tek düşman üzerine yoğunlaşıyor. Ranger ve sorcerer ise alan etkili büyüler yapabiliyorlar. Tüm efektlerin grafikleri çok güzel yapılmış. Silahlarda ise ancak oynarken çok dikkat ederseniz yakalayabileceğiniz ayrıntılar var. Örneğin bazı kılıçlar büyülü oldukları zaman hep parlarken bazıları Yüzüklerin Efendisi'ndeki Sting gibi yakınlarda düşman olduğu zaman parlamaya başlıyor.

Oyunun genel akışı tıpik bir RPG gibi ilerliyor. Önce düşük Level'lı yaratıklar gelirken bir yerden sonra daha kuvvetlileri geliyor. En sonda da tabi ki bölüm sonu yaratığı ile karşılaşıyorsunuz.

Oyun sırasında herşey elinizin altındaki pad ile rahatlıkla çözülebiliyor. Alternatif silahınıza rahatlıkla geçebiliyor, büyülerinizi seçebiliyor, inventory'nizdekileri kullanabiliyorsunuz.

Arkadaşınızla beraber oynayın

Grafiklerde ayrıntılara dikkat edilmiş. Lağımlarda dolaşırken etrafta fareler cirit atıyor.

Duvarlardaki meşalelerin aydınlattığı alan belli bir çap ile sınırlanmış durumda. Suya girdiğiniz zaman dalgalanmalar sizin hareketlerinize uygun olarak görülüyor. Suda yüzen kulutlar dalgalanmalara uygun olarak hareket ediyorlar. Oyunu iki kişi oynamak ise bambaşka bir eğlence. Özellikle bulduğunuz eşyaları ve iksirleri toplamak için bir birbirinizle yarışıyorsunuz. Farklı tipte karakterler seçtiğiniz için bir yerden sonra ise bulduğunuz eşyaları paslaşmaya başlıyorsunuz. Bence en iyi ikili Dwarf-Sorcerer. Gerçi bir yerden sonra Dwarf alıp başını gittiğinden Sorcerer'a iş düşmüyor ama genede bu ikili birbirini çok iyi tamamlıyor. Daha öncede belirttiğim gibi ok kullanırken isabet ettirmesi zor olduğundan bu oyundaki en zavallı karakter maalesef Ranger olmuş.

Baldur's Gate: Dark Alliance RPG sevenler için çok iyi bir tercih. Oyunun içine girdiğiniz andan itibaren kaptırıp gidiyorsunuz ve uğraşırsanız bir çırpıda bitirebilirsiniz. Level'lardaki eşyalar her seferinde değiştiği ve oyundaki her karakter oynanış stilinizi temelden etkilediği için oyunu tekrar tekrar oynayabilirsiniz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Bilgi İçin •	www.interplay.com
Yapım •	Snowblind
Dağıtım •	Black Isle Studios
Tür •	RPG
Desteklenenler •	Dual Shock, 2 oyuncu.
Artılar •	Etkileyici atmosfer. Güzel tasarlanmış bölümler ve ayrıntılı grafikler. Oyuna alışması ve oynaması çok kolay.
Eksiler •	Monoton bir akış. Kısa sürüyor. Karakterlerle etkileşim çok sınırlı. Dwarf hariç diğer karakterlerle oyun biraz zor bitiyor.
Son Karar •	Türü sevenler için arşiv yapılabilecek bir oyun.

LEVEL NOTU %71



stateofemergency

Panik yapmayın! Sadece alış-veriş merkezinde birisi roket-atar kullanıyor!

Şiddet içerikli oyunların yasaklanması, bu tarzdaki oyunların yapılmasını engellemiyor. Tam aksine, yasaklanan oyunların yerine yenileri çıkıyor. State of Emergency de yasaklanması için yapılmış oyunlardan biri. Belki sadece yasaklanması için yapılmamıştır, ama yapılmış da olabilir. Bilemiyorum.

State of Emergency'nin yayıncısı, Grand Theft Auto serisinden tanıdığımız Rockstar Games. State of Emergency çıkmadan önce Rockstar'ın psikopat olup olmadığı konusunda kararsızdım, ama artık kesin kararımı verdim. Rockstar tam bir psikopat.

Panik!

State of Emergency açık bir şekilde oyuncuyu suç işlemesi için tahrik ediyor. Bunun nedeni ise, binlerce insan sağa sola kaçışırken, çevrede onları katletmeniz için istediğiniz her şeyin bulunması. Aslına bakarsanız sizden istenilen şey onları vurmanız değil. Kafanız mı karıştı? Durun o zaman, baştan alayım. Oyunda iki ayrı mod bulunuyor. Bu modların adları Chaos-can ile Revolution-can (Alican gibi işte). Chaos modunda belirli bir zamanınız var. Zaman bitmeden, verilen görevleri yerine getirerek gerekli puanı yapmanız gerekiyor. Görevleri yerine getirmeden de polisleri vurarak veya dehşet saçarak gerekli puanı kazanabiliyorsunuz, ama bu yol biraz daha uzun. Her görevi tamamladığınızda yeni bir görev açılıyor. Bu şekilde en fazla puanı yapmaya çalışıyorsunuz (görevleri tamamladığınızda veya insanları katlettiğinizde zaman kazanıyorsunuz). Chaos modunda yapmanız gerekenler sadece ortalığı dağıtmakla ilgili. Yani mağazaları bombalamanız, polis takı-



























mını yok etmeniz gibi şeyler isteniyor. Yeterli puanı yaptığınız zaman dağıtmanız için yeni şehirler açılıyor.

Revolution modu ise biraz daha farklı. Revolution'da Chaos'a oranla daha sakin işler yapmanız isteniyor. Mesela ilk bölümde bir mağazanın camlarını kırıp bir paket çalıyorsunuz ve bunu gereken yere ulaştırmaya çalışıyorsunuz.

Arcade?

State of Emergency, eski arcade salonlarındaki oyunları hatırlatıyor. Oyunda elinize ne geçirirseniz silah olarak kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında kullanabileceğiniz silah sayısı da hiç az değil. Biber spreyi, el bombası, molotof kokteyli, kalaşnikof, mini gun, lav silahı ve roketatar oyunda bulunan silahlar.

Peki oyun nasıl oynanıyor? Street of Emergency'nin en eğlenceli yanı Chaos mod. Oyuna bir alış-veriş merkezinde başlıyorsunuz. Başlar başlamaz binlerce insanın sağa sola kaçıştığını görüyorsunuz. Bu kalabalığın arasında belirli yerlerde silahlar bulunuyor. Eğer sivil halktan birini vurursanız, eksi puan alıyorsunuz, ama polisleri vurursanız puanınız artıyor. İlginç olan şey ise, insanların kızabilmesi. Eğer sivil birini vurursanız insanlar hırslanıyor ve toplanıp sizi linç etmeye çalışıyor. Bu noktada olay karışıyor. Her yerde insanların panik halinde kaçıştığını görüyorsunuz. Sivil birisini vurursanız polis de sizi yakalamaya çalışıyor. İşte bu noktadan sonra tam anlamıyla film kopuyor. Sağdan soldan herkes size saldırıyor. Bu karmaşanın içinden sağ çıkmanın en iyi yolu kaçıp silah bulmak. Bulduğunuz silahlarla bir anda kalabalığı dağıtabilirsiniz. Tabi asıl yapmanız gereken efendi efendi puan toplamak, ama bu oyunda efendi olmamanız için her şey yapılmış.

State of...

Oyunun gerçekten çok eğlenceli olduğunu belirtmeliyim. Panik havası çok iyi verilmiş, ancak bir yerden sonra yaptıklarınız rutinleşiyor. Bu da canınızı sıkabilir. Yine de State of Emergency hasta ruhlara göre bir oyun. Ama küçüklerin, gereksiz ve fazla şiddetten hoşlanmayanlar uzak dursun. Bir dakika, niye linç etmeye çalışıyorsunuz ki? Eeeağğğğğ! 

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.rockstargames.com/stateofemergency/
Yapım	VIS Entertainment Plc
Dağıtım	Rockstar Games
Tür	Aksiyon
Desteklenenler	Analog kontrol, Dual Shock
Artılar	Eğlenceli oynanış. Sağlam grafikler. İlginç fikir.
Eksiler	PS2'nin klasik kamera sorunu.
Son Karar	GTA3'te ortalığı dağıtmak asıl işiniz değil, ama State of Emergency'de öyle. Bu ara canınız sıkılıyorsa, State of Emergency oynamayı deneyin.

LEVEL NOTU %80



vampirenight

Biz gecenin yaratıklarını avlıyoruz

Hadi bakalım çıkarın kağıtları kalemleri yazılı yapacağım. "Burada da mı?" demeyin, çıkarın bakalım. Yazın, vampirler nasıl öldürülür? Doğru cevap, gümüş kurşunla, kalplerine kazık saplayarak ya da kutsal suyla. Ayrıca korkutmak için suratlarına haç tutup etrafa sarmısak asacağız. Yalnış cevap, normal kurşunla. Alternatif cevap kurşuna batırılmış kurşunla vururuz ve zehirlenerek ölmelerini bekleriz. Demek ki nüfusunun çoğu müslüman olan bir ülkede nüfus planlaması yapmak istersek ortaya bir kaç vampir salacağız ve olay bitecek. Çünkü ülkede haç yok, kutsal su yok, eh gümüş desen her yerde bulunmaz. Demek ki boynumuzda bahçeden topladığımız sarmısak ve elimizde bir sürü yontulmuş çubuk ile bizden kat kat hızlı hareket edebilen, sis olup her yere sızabilen ve yarasa olup uzun mesafeleri kısa zamanda kat edebilen bir yaratığın vücudundaki ufacık bir bölgeye kazık saplamaya çalışacağız. Ayrıca gündüzleri yuvalarını bulup onları avlamak ve geceleride korkudan uyuyamayarak beklek zorunda olduğumuzdan kısa sürede hepimiz uykusuzluk hastalığına rastlayacağız. Bunu tek güzel yanı ise 24 saat oyun oynamak için bize engel olan son şeyi de elimine etmemize yarayacak olması.









Peki!

Elimizdeki oyun tüm bu eziyetlere katlanmamıza razı olmamayan bir grup tarafından yapılmış. Yalnızca tabancalarımız alıp vampir avına çıkıyoruz. Karizma desen acayip. Yalnız düşmanlarımız bizi basitçe yakalayıp gırtlaklamak yerine kılıçla ya da alev topları gibi şeylerle bize girişiyor. Üstüne üstlük çok sıkışınca da vampirliğin tüm karizmasını bırakıp kurt adam tipinde tüy yumaklarına ya da yarasaya falan dönüşüyorlar. Ama genel olarak baktığınızda bölüm sonu canavarları güzel düşünülmüş. Gene de tüm oyun elinizde bir tabanca olmadan çok zor oynanıyor. Tüm oyun boyunca önünüze gelen gelmeyen her şeyi vurmanızı tavsiye edeceğim. Tipik bir shooter olarak düşmanlar haricinde vurduğunuz herşeyden bir şeyler çıkıyor. Ayrıca her bölüm sonu canavarından önce karşınıza çıkan yaratıkları nerelerinden vurursanız öleceklerine dair bir ufak kutucuk beliriyor. Bu çok yararlı bir ipucu. Size atılan her türlü zararlı şeyi vurup yok edebiliyorsunuz.

Oyun iki tarzda oynanabiliyor. Adventure'da sadece bölümleri bitiriyorsunuz o kadar. Fakat asıl oyun special ile başlıyor. Çünkü special başlarken bir ekran açılıyor ve buradaki dükkandan da oyun içinde kazandığınız paralarla kendinize ekipman alabiliyorsunuz. Böylelikle oyun çok daha eğlenceli oluyor. Bu ekipmanları oyuna girdiğinizde start menüsüne basıp kullanıyorsunuz. Bu seçenek oyunu tekrar oynanabilmeniz için size bir bahane yaratıyor. Ayrıca oyun içerisindeki performansınıza göre bölümler farklı farklı yollarla bitirilebiliyor. Örneğin yanınızdaki ufak kızı kaçırmaya kalkan vampiri vurup öldürürseniz geri dönüp devam ediyorsunuz fakat vuramazsanız ve kızı alıp köprüden aşağıya atlarsa sizde arkasından atlıyorsunuz ve onu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Ya da farklı bir performans gösterirseniz bölüme koridorlardan değilde çatıdan devam ediyorsunuz. Bu da leveli daha farklı bir şekilde bitirebilmek demek. Monotonluğu önlemek ve oyunda yeni şeyler keşfetmek için güzel bir yöntem. Vampire Night hoş bir oyun ama çok üstün bir performans beklemeyin.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Bilgi İçin •	www.namco.com
Yapım •	Namco
Dağıtım •	Sony Entertainment/Sony Türkiye
Tür •	Shooter
Desteklenenler •	Dual Shock, GCom 2, 2 oyuncu.
Artılar •	Güzel grafikler, tekrar oynanabilirlik. Çeşitli düşmanlar.
Eksiler •	Çok kısa sürüyor. Bazen gereksiz yere zor olabiliyor. Tabanca olmadan oynamak çok zor.
Son Karar •	Oyunun grafikleri çok hoş fakat çok kısa sürüyor. Eğer kısa süreli bir eğlencelik ve adrenalin arıyorsanız Vampire Night tam size göre bir oyun .

LEVEL NOTU %74



acecombat4 distantthunder

PS2'de simulasyon mu? Yaklaşık olarak...

PC'deki simulasyon oyunlarının birçok kişi tarafından itici bulunmasının nedeni tuş karmaşasıdır. Eğer tuş karmaşası olmasaydı, her oyuncunun bir simulasyonu olabilirdi. Birçok oyuncu, tuşları bulana kadar yaşlandığı için simulasyon oyunlarından nefret etmiştir. Halbuki simulasyon oyunlarının hiçbir suçu yok. Tek suçlu, 105 tuşlu Q klavye. Hatta bazı simulasyon oyunlarında 105 tuştan 210'u kullanılır.

PS2'nin klavyesi olmadığı için çok şanslısınız. En sonunda tuş karmaşası olmadan bir simulasyon oyunu oynayabileceksiniz. Peki ama nasıl?

Dog Fight

Aslında Ace Combat 4: Distant Thunder'a tam anlamıyla simulasyon diyemeyiz. Bunun nedeni oyunun PS2'ye uygun olarak fazlasıyla aksiyon olması; ancak bu, oyunun gerçekçi olmadığı anlamına gelmiyor. Flight Simulator 2002'de olduğu gibi uçağınızın her şeyiyle ilgilenmiyorsunuz. Uçağınızı sadece savaş alanında kontrol ediyorsunuz. Bunun dışında uçağınızı kaldırmak veya havadayken ayarlarını yapmak gibi bir sorununuz yok. Yapmanız gereken tek şey hızlanıp yavaşlamak ve ateş etmek. Bunun dışında oyuna girmeden önce uçak ve silah alım-satımı yapabiliyorsunuz (bu alım-satım işlemlerini ancak oyunun ilerki bölümlerinde yapabiliyorsunuz).





???????????





Ace Combat 4'te ara demolar kullanılmış. Bu sinematikler oyuna film havası da veriyor ve atmosferi artırıyor.

Oyunda ayrı ayrı modellenen ve farklı özelliklere sahip olan 21 uçak bulunuyor. Bu uçakların hepsini farklı ortamlarda geçen 18 ayrı tek kişilik görevlerde kullanabiliyorsunuz. Oyunun hemen başında verilen brifing'lerde, uçağı tatil amaçlı kullanmayasınız diye, ne yapmanız gerektiği videolarla detaylı olarak anlatılıyor. Bu konuda içiniz rahat olsun.

Ace Combat 4'te tutorial mod'u da bulunuyor, ancak oyunun oynanışı çok basit olduğu için tutorial'a ihtiyaç duyacağınızı sanmıyorum. Main Menu'de en çok ilginizi çekecek şey ise vs. mod olacaktır. Bu mod sayesinde ekran ikiye bölünüyor ve oyunu tek PS2 ile iki kişi oynayabiliyorsunuz. Yani diğer bir anlamda, birbirinize giriyorsunuz.

Distant Thunder

Oyunda gerçekten uçak kullandığınızı hissedebiliyorsunuz. Bunda grafiklerin payı çok fazla. Detaya pek girilmemiş, buna rağmen grafikler çok kaliteli ve gerçekçi. Uçakların hatları çok yumuşak. Duman ve patlama efektleri başarılı. Aralardaki sinematikler de gerçekten inanılmaz. Ace Combat 4'te uçak kullandığınız hissini veren şey sadece grafikler değil, uçağınızın hareketleri de çok gerçekçi. Seslerin de grafiklerden aşağı kalır yanı yok: Etkileyici.

Oyunun gerçekçilik konusunda eksiği yok, ancak bazı noktalarda sorunları var. Bu sorunlardan en çok sinir bozanı ise, savaş alanının çok karışık olması. Her şey bir anda birbirine giriyor ve ne yaptığınızı anlamakta zorlanıyorsunuz. Bunun yanında objeler de çok silik ve zor seçiliyor.

Oyunda otomatik kilitlenme kullanılmış. Yani hedefe kilitlenmek için bir şey yapmanıza gerek yok. Hedefi düşman uçaklarının üstüne getirdiğiniz zaman, bir süre sonra kendi kendine kilitleniyor. Size de sadece daire tuşuna basarak füzeyi boşluğa bırakmak kalıyor (şiirsel anlatım). Bomba attıktan sonraysa yine daire tuşuna basarak bombanın nereye gittiğini izleyebiliyorsunuz.

Uçmak...

Ace Combat, detaya fazla girilmeden hazırlanmış, eğlenceli bir savaş oyunu. Simulasyon diyemiyorum, ama PS2'de simulasyona yakın bir şeyler arıyorsanız da Ace Combat 4 çok iyi bir alternatif. Ama çok uzun süre sizi kendine bağlayabilir mi, hiç sanmıyorum.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin ◆ www.namco.co.uk
Yapım ◆ Namco
Dağıtım ◆ Sony
Tür ◆ Simulasyon
Desteklenenler ◆ Analog kontrol, Dual Shock
Artılar ◆ İyi grafikler. Basit kontrol.
Eksiler ◆ Sıkıcı oynanış. Hedefler belirsiz.
Son Karar ◆ PS2'de simulasyon veya en azından simulasyona yakın bir oyun oynamak istiyorsanız bu oyundan başka alternatifiniz yok.

LEVEL NOTU %70



megamanx6

Ne zor iştir Mega olmak...

Artık Mega Man' i tanımayan kimse olmadığını varsayarak yazıma başlıyorum. Kahramanımızın hayatında her zamanki gibi ters giden bir şeyler vardır. Uzay kolonisi gezegene çarpmıştır ve Mega Man' in arkadaşı, plazma kılıçlı Zero yok edilmiştir. Daha sonra Gate adındaki bir bilim adamı, laboratuarında deneyler yaparken üşütür ve reploidler için mükemmel bir dünya yaratmak hakkında abuk sabuk konuşmaya başlar. Ortalıkta, hayvanata benzeyen Maverick adındaki düşman robotlar türeyince, iş yine Mega Man' e kalır.





Nightmare denen sistem tamamen yeni ve oyuncunun bir bölümde yaptığı hareketlerin, diğer bölümleri direk değiştirmesini sağlıyor. Random Stage sistemi sayesinde, oyunu her oynadığınızda bölüm dallanması oluyor; hatta bosslar bile değişiyor. X6' da daha önceki Mega Man oyunlarında bulunan bosslar da mevcut. Reploid sistemi ise, Mega Man' i, kurtardığı her Reploid için başka bir güçle ödüllendiriyor. Bu, her oynayışınızda başka güçler elde edeceğiniz anlamına geliyor. Grafik anlamında da çok fazla değişiklik sunmayan oyun, fanatiklerinin sesini dinleyerek hala 2D tadını devam ettiriyor. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin • www.capcom.com
Yapım • CapCom
Dağıtım • CapCom
Tür • 2D Platform
Desteklenenler • Dual Shock, GCon 2, 2 oyuncu.
Artılar • Nightmare ve Random Stage gibi yeni özellikler mükemmel.
Eksiler • Ne oyunun hikayesi, ne de diyaloglar hiç ilginç değil.
Son Karar • Hala en eğlenceli platform oyunu olan Mega Man, her şeye rağmen yaşını gizleyemiyor.

LEVEL NOTU %77

gunfighterthelegendofjessejames

The Good, The Bad, and The Gudubed!!!

Ne zaman kendinize "-acaba ben göl-gemden daha hızlı silah çekebilir miyim?" diye sordunuz? Saçma geldi değil mi? Oysa Gunfighter sizi, bu soruya verilecek yanıtın çok önemli olduğu bir zamana ve mekana götürecek. Vahşi batının en acımasız silahşörlerine kafa tutabilmeniz için pad' inizi bir yana koyun ve ışın silahınızı çekin!

Oyunda, kanunsuzların bulunduğu Missouri bölgesinden geçmeye çalışan Efsanevi silahşör Jesse James' i yönetiyoruz. Oynanış şekli Time Crisis ile neredeyse aynı: saklan, çıkıp ateş et, silahını doldur. Hikaye modunda, gerçek zamanlı ara sahnelerle kesilmiş altı lineer göreviniz var. Fakat bu mod az etkileşimli olduğundan oldukça monoton. Kowboy, likör şişeleri ve benzeri nesneleri vurabileceğiniz atış poligonu tarzı modlar da mevcut, fakat oyuna bağlı kalmanıza yeterli olamıyorlar.





Sunum kötü, kaplamalar bulanık, karanlık, birbirinin aynı ve yamulma eğilimli. Karakter animasyonları ayıptır söylemesi kazma gibi keskin, hiç mi hiç doğal değil. Gunfighter' ın tek atağı seslerinde olmuş. İyi kötü çirkin ve Bonanza gibi klasik Hollywood klasiklerinin müzikleri oyunda ağırlıkla kullanılmış. Seslendirmeler ve silah efektleri de pek fena sayılmaz hani. Orta zorluktaki bu oyun, shooting severler için bir yarım saat eğlendirici olabilır. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin • www.ubisoft.com
Yapım • Rebellion
Dağıtım • UbiSoft
Tür • Aksiyon
Desteklenenler • Tabanca, Analog Kontrol
Artılar • Müzikler harika.
Eksiler • Müziklerden geriye ne kalırsa.
Son Karar • Gunfighter ne Mad Dog McCree' den, ne de Time Crisis' den daha öte değil, sadece etkilenmiş.

LEVEL NOTU %46



draculathelastsanctuary

Çekinmeyin rahat olun, gelin siz de bir ısırık alın...

PlayStation' ın en küçümsenmeyecek yanlarından bir tanesi de Gerilim-Macera oyunlarındaki başarısıdır. İşte bu halkaya bir yenisi daha eklendi. Fransız yapımcıdan gelen Dracula: The Last Sanctuary, daha önceden bildiğimiz Dracula: Resurrection' ın devamı niteliğinde. Hatta hikayesi bile önceki oyunun bittiği yerden başlıyor.

İki diskten oluşan oyuna, Jonathan Harker' ın çok sevdiği karısı Mina' yı, Dracula' nın Transilvanya' daki kalesinden kurtarışını izleyerek başlıyoruz. Harker daha sonra karısıyla Londra' ya gidiyor, fakat Dracula' nın da onları takip ettiğini fark etmesi uzun sürmüyor. Dracula hayattayken karısının can güvenliği olmadığını anlayan Harker, oyunun geri kalanında edepsiz Dracula' ya haddini bildirmekle uğraşıyor. Bunun için de türlü çeşitli yaratıkla tebelleş olması icap ediyor. Silahlarınız bilindik şeyler: tahta kazık ve gümüş kurşun gibi...



Oldukça ürkütücü üç boyutlu bir dünyada geçen oyunda, 360° lik panoramik görüntü sağlayan Phoenix VR teknolojisi kullanılmış. Eskisine göre daha uzunca olan oyunda, gezilecek mekanların sayısı da hayli arttırılmış. Oyundaki yirmi karakter de motion capture ile hazırlanmış ve ciddi anlamda hayatınızda görebileceğiniz en "normal olmayan" yaratıklar. Karanlığın yaratıklarıyla savaşmak ve sayısız bulmacayı çözmek için sizleri konsollarınızın başına davet ediyorum. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Bilgi İçin • www.dreamcatchergames.com
Yapım • Canal+ Multimedia
Dağıtım • Dreamcatcher Interactive
Tür • Gerilim Macera
Desteklenenler • Analog Controller, Mouse
Artılar • Mekanlar ürkütücü
Eksiler • Tempo çok düşük
Son Karar • Wallahi ne diyeyim, kısmetse olur:)

LEVEL NOTU %81

peterpanreturntoneverland

Leğenlerinizi hazırlayın, Peter Pan geliyor!!!

8 ve 16 bitlik konsolların zamanını hatırlayanlar bilir, bir Disney oyunu çıktığı zaman ağzımızın suları akardı. Duck Tales, Aladdin veya Castle of Illusion; hemen hepsinde diğer oyunlardan farklı olduklarını hissettiren özel yanlar vardı. Söylemeye dilim varmıyor ama artık dayanamıyorum: şimdilerde Disney iyice işin suyunu çıkardı. Oyun mu yapıcaz, tamamdır baba. İki poligona bir kaplama yapıştıralım, araya da bizim çizgi filmden sahneler serpiştiririz, o biçim kapışır millet walla. Maalesef şu yarım sayfayı ayırdığımız Peter Pan de çok farklı değil.

Peter Pan: Return To Never Land' de, oyuncular rengarenk yirmi bölümü Peter Pan veya Tinker Bell olarak dolaşıyor, ve yapılabilecek ne kadar salakça şey warsa yapıyorlar. Lay lay lom, işte Captain Hook, Mr. Smee, Wendy, Jane falan gibi tanıdık karakterler de var falan. Var var da oyunda yeni olan, taze olan ne? Hiçbir şey! Tinker Bell'i seçip havada uçuyor ve etrafa fener tutuyorsun, aman ne ilginç; ben bunu evde de yaparım be...



Kesinlikle çok küçük çocuklara yönelik olan bu oyunda bölümleri geçmek aşırı kolay. Son yıllarda gördüğüm en kötü yapay zeka ile bu oyunda karşılaştım. Yükleme süreleri bir felaket. Grafikler desen Disney adına yakışmıyor ama idare eder, en azından her yer rengarenk. Yazının başındaki "leğen" niye mi? Bu oyuna uzun süre maruz kalırsanız, poşet yetmeyebilir diye. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr





Bilgi İçin • www.playstation.com
Yapım • Disney Interactive
Dağıtım • Sony Computer Entertainment
Tür • Aksiyon Platform
Desteklenenler • Dual Analog Controller, 2 Oyuncu
Artılar • Ana karakter ve fon grafikleri fena sayılmaz.
Eksiler • Videolar, uzun yükleme zamanı ve basitlik.
Son Karar • Belki çok ufak çocuğu olanlar satın alabilir; belki o da. Şahsen ben pek taraftar değilim.

LEVEL NOTU %27



Console Master Aksesuar

PS 2 aksesuarlarını tanıtmaya devam ediyoruz

Geçen ay size Datel'in Playstation 2 için ürettiği 3 sıkı aksesuarını tanıtmıştık. Bu ay da yine 3 farklı aksesuarımız var. Aslında burada tartışılması gereken PC'de neden donanım ve çevre birimi terimleri kullanılırken, PS'de her şeye aksesuar dendiği. Aksesuar dendiğinde sizin de kulağınıza pek de gerekli olmayan, lüx şeylermiş gibi gelmiyor mu? Halbuki bunlar PS 2'nin olmazsa olmazları. Neden PS donanımları veya çevre birimleri demiyoruz? Neyse bunca yıllık adetleri fazla ellemeyelim ki sonradan bak PC'ci adam geldi köye yeni adet getirdi falan demesinler.

GameStudio

Playstation için olabilecek en ilginç aksesuarlardan biri GameStudio. Game Boy ve Game Boy Color oyunlarını oynamanızı sağlayan bir emülatör ile Game Boy kartuşlarını kullanmanızı sağlayan bir adaptörden oluşuyor. Adaptörü memory kart slotuna taktıktan sonra GameStudio CD'sini yerleştiriyorsunuz. Karşınıza uzay gemisi kokpitini andıran bir arayüz çıkıyor. Ana menü de dört seçeneğiniz var. Play Game seçeneği ile adaptöre takılı olan oyun kartuşundaki oyunu oynuyorsunuz. Rocket Games seçeneği GameStudio'nun CD'sinde bulunan 8 oyundan birini oynamanızı sağlıyor. Action Replay seçeneği ile CD'de gelen kodları kullanarak Game Boy oyunlarını hile yaparak oynayabiliyorsunuz. Son seçenekte ise ayarlar var.

GameStudio ile gelen Rocket Games oyunları oldukça vasat. Space Invasion ve Painter bir parça oynanabilir oyunlar ama özellikle Full Time Soccer ve Hang Time Basket Ball, Game Boy Color için olabilecek sayılı kötü spor oyunlarından. GameStudio ile birlikte gelen diğer bir parça ise Games To-Go kartuşu. Programlanabilir bir Game Boy kartuşu olan Games To-Go'ya, CD'de bulunan oyunları yükleyerek bu oyunları Game Boy'unuzda da oynayabiliyorsunuz. Game Boy Color'ı olanlar için oyunlarını TV'de oynamak oldukça hoş olacaktır.

USB Keyboard

Playstation'da yazı yazacak haliniz yok ama bu bir klavyeye ihtiyacınız olmadığı anlamına gelmiyor. Playstation 2 için üretilen bu tam teşekküllü klavye USB'den bağlanıyor. Aynı zamanda PC'ye de uyumlu ama PC için biraz kullanışsız. Yine de acil durumlar için saklamakta fayda var. Mesela olurda klavyenize kola dökülür acil işleriniz vardır falan. Gülmeyin herkesin başına gelebilir, ayrıca Sınan masaya çarpmasa dökülmezdi.

Her neyse... USB Keyboard'u, USB portuna taktıktan sonra yapmanız gereken hiç bir şey yok. PS 2'nuz cihazı tanıyor ve kullanmaya başlıyorsunuz. En önemli kullanım alanları FPS ve Strateji oyunları elbette. Ancak burada bir handikap var, yanında bir mouse olmadan klavye bir işe yaramaz. Ama ne kadar aradıysam PS 2'ya özel bir mouse bulamadım. PS One uyumlular var ama onların PS 2'da çalıştıklarından şüpheliyim.

USB keyboard'un ikinci kullanım alanı elbette AR2 V2'nin kodlarını girmeyi kolaylaştırması. Normalde sanal klavyeden gamepad ile tek tek uğraşarak girdiğiniz kodları klavye sayesinde çok daha rahat girebilirsiniz. Ayrıca klavyedeki 3 özel fonksiyon tuşu sayesinde oyun sırasında hileleri açıp kapatabiliyorsunuz ki bence bu çok hoş bir özellik.

Mega Memory 16 Megabyte

Memory kartınız şimdiden doldu, oyun save edecek yer kalmadı mı? O zaman iyi dinleyin. Datel'in memory kartı Mega Memory 16 normal memory kartların iki misli hafızaya sahip ilk ürün. Playstation 2 için çıkan 16MB'lık bu memory kartını kullanmak için PS 2'nuzu açarken beraberinde gelen mini CD'yi takmanız gerekiyor. Aksi takdirde oyunlar memory kartı görmüyor.

Zaten Mega Memory 16'yı normal memory kartı gibi kullanmak yerine oyun save'lerinizi depolamak çok daha mantıklı. Çünkü kartla birlikte gelen CD'de bulunan Memory Manager programı sayesinde oyun save ve replay'lerinizi sıkıştırabiliyorsunuz. Aynı PC'de dosyaları zipler gibi. Crash adı verilen bu metodla dosyaları yarı ebatına indirebiliyorsunuz. Oldukça güçlü ve hızlı olan Memory Manager'ı da kullanarak Mega Memory 16'ya 32MB'lık save dosyası depolamak mümkün. Bu şekilde sadece oynadığınız oyunların save'lerini asıl memory kartta tutabilir ve hiç yer sorunu yaşamazsınız. Depoladığınız bir save'i asıl karta kopyalayıp eski haline getirmek sadece bir dakikanızı alıyor.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr



Ürünlerin fiyatları:

GameStudio	60$
USB Keyboard	37$
Mega Memory 16MB	55$

Daha ayrıntılı bilgi için:
Mavi Bilgisayar
www.mavishop.com
Tel: (212) 2233346

Heroes of Might & Magic 4

Büyü ve gücün kahramanlarının bütün gizleri çözülüyor







Oyunda bir çok zamanda koşullara göre değişebilecek neredeyse sonsuz tane faklı strateji uygulanabileceğinden herşeyi kapsayan bir strateji ustası hazırlamak imkansız. O yüzden size ancak iyi bir oyuncunun yapması gerekenleri söyleyebilir ve kimi bilinmesi gereken bilgileri yazabilirim. Bu söylediklerimi başarılı bir şekilde uygulamak tamamen sizin elinizde, ama bir çoğu hemen her koşulda yapmanız gerekenler olacak. İyi oyunlar sevgili Level Halkı, alttaki bilgilerin tadını çıkarın, bunu hakediyorsunuz.

Genel Stratejiler

☐ Oyunu hızlı oynayabilmeniz açısından kısa yol tuşlarını iyi bilin. Bunlardan en önemli olanlarından "M" marketi açar, "T" kaleler arasında "H" Hero'lar arasında dolaşır, "enter" seçtiğiniz yolda Hero'nuzun hareket etmesini sağlar, "E" turn'ü bitirir, "C" seçili olan birliğin veya Hero'nun büyü kitabını açar, savaştayken "D" defans moduna geçerek sırayı geçirir, "W" ise o birliğin o Turn'de en son oynamasını sağlar,

☐ Kalelerinizin içindeki binalarınızı yaparken sırasına dikkat edin. Aklınızda bulunması gereken ilk düşünce size gündelik olarak belli bir getirisi olan binaları yapmak olmalı. Bunlar da ya para getirenler olacak, ya da yaratık binaları. Oyunun ekonomik dengesi öyle bir kurulmuş ki, sahip olduğunuz tüm yaratıkları her zaman almak genellikle maddi açıdan mümkün olmuyor. O yüzden yapmanız gereken ilk şey en hızlı şekilde City Hall yapmak. Böylece günlük 1000 altını garantilersiniz (aynısını herhangi bir kaleyi ele geçirdiğinizde uygulayın, yapılmamışsa ne yapıp edin ve City Hall'u çıkın). Daha sonra bu konuda düşünmeniz gereken binanız Treasury'dir. Ancak Treasury'nin getirisi ancak epey uzun vadede masrafınızı kapatabileceğinden, City Hall'ı yaptıktan sonra yaratık binalarını yapmayı başlayın. Champion seviyesinde oynayamıyorsunuz 3. Level yaratıkları çok zorlanmadan yapabilmeniz lazım. 4. Level yaratıkları yapmayı beklerken de yapmanız gereken en önemli bina büyülerinizi öğreten binanız. Dikkat edin de Hero'nuzun öğrenebileceğinden daha yükseğini boşu boşuna yapmayın. Aynı şekilde eğer Hero'nuzda dost büyü okullarının Skill'i yoksa, komşu renk binalarını da yapmayın. Gereksiz harcamalardan kaçınmak lazım.

☐ Oyun ekranında dolaşırken her zaman ilk hedefiniz madenleri almak olmalı (kaleniz yoksa tabi ki önce kale). Madenler her gün belli bir miktar kazanç getirdiğinden, burnunuzda durmasına rağmen size ait olmayan bir maden varsa her gün zarardasınız demektir. Haritada öylesine duran madenleri almak için sakın Hero'nuzu kullanıp zaman kaybetmeyin, bunun için dandik ama hız-

Classların Özellikleri:

☐ Archmage	Büyülerimiz +20% daha etkili olur. (Archmage olabilmek için bütün büyü okullarını biliyor olmanız lazım)
☐ Assassin	+3 movement ve speed.
☐ Cardinal	+5% resurrection skill'i
☐ Crusader	her zaman en yüksek moral.
☐ Bard	her zaman en yüksek şans
☐ Battle Mage	"Magic Fist" ve "Ice Bolt" büyüleri %20 daha etkili olur. "Magic Fist" büyüsü öğrenilir.
☐ Beast Lord	"Summon Wolf" ve "Summon White Tiger" büyüleri +20% daha etkili olur.
☐ Beastmaster	"Summon Wolf" büyüsü +20% daha etkili olur.
☐ Dark Lord	melee zarar verdiği birliğin morali minimum'a iner.
☐ Dark Priest	zarar verdiği her 2 Hitpoint için 1 Hitpoint kazanır.
☐ Demonologist	"Summon Imps", "Summon Cerberus", "Summon Ice Demon", "Summon Venom Spawn" ve "Summon Devils" özellikleri günlük +50 XP artar.
☐ Enchanter	Illusion ve Summon büyüleri +20% daha etkili olur.
☐ Field Marshal	tüm birlikler +10% to Attack bonusu alır.
☐ Fire Diviner	Fire Magic +20% daha etkili olur.
☐ Fireguard	Fire Magic'e karşı immune olur, ve fire kaynaklı saldırılardan yarısı kadar zarar görür.
☐ General	tüm birlikler +1 moral alır.
☐ Guildmaster	zarar verdiği birliğe gelecek turn'ünü kaybettirebilir.
☐ Heretic	tüm Ward büyülerinin etkisini görmezden gelir.
☐ Ilusionist	Illusion büyüleri +20% daha etkili olur.
☐ Lich	rakibi yaşlandırma ihtimali vardır, -25% Attack, -20% Defense, -50% Speed ve Movement
☐ Lord Commander	tüm birlikler +2 moral alır.
☐ Monk	Chaos Ward özelliği kazanır.
☐ Ninja	saldırıları zehirli olur.
☐ Paladin	Death Ward özelliği kazanır.
☐ Prophet	"Spiritual Armor" büyüsü yapılmış gibi olur (+25% Defense).
☐ Pyromancer	Fire Shield özelliği kazanır.
☐ Ranger	+5 ranged attack.
☐ Reaver	Bloodlust özelliği kazanır (+25% damage)
☐ Seer	Görüş açısı +2 artar.
☐ Shadow Mage	+50% Ranged Defense.
☐ Summoner	Summoning skill özeliği günlük +20 XP artar.
☐ Warden	tüm birlikler +10% Defense bonusu alır.
☐ Warlock	+10 Spell Point, günlük +1 SP yenileme.
☐ Warlord	+5 melee attack.
☐ Witch King	melee saldırıları "fear" yapabilir (rakip karşılık veremez ve sizden biraz uzaklaşır)
☐ Wizard	tüm büyülerin cost'u -2 mana azalır.
☐ Wizard King	melee zarar verdiği birliğin şansı minimum'a iner.

Hero'ların aldığı Classlar'ın nasıl oluştuğu

	Tactics	Combat	Scouting	Nobility	Life	Order	Death	Chaos	Nature
Tactics	Death Knight/ Knight	General	Field Marshal	Lord Commander	Crusader	Illusionist	Reaver	Pyromancer	Warden
Combat	General	Barbarian/Archer	Ranger	Warlord	Paladin	Battle Mage	Assassin	Fireguard	Beastmaster
Scouting	Field Marshal	Ranger	Thief	Guildmaster	Prophet	Seer	Ninja	Fire Diviner	Bard
Nobility	Lord Commander	Warlord	Guildmaster	Lord	Cardinal	Wizard King	Dark Lord	Witch King	Beast Lord
Life	Crusader	Paladin	Prophet	Cardinal	Priest	Monk	Dark Priest	Heretic	Summoner
Order	Illusionist	Battle Mage	Seer	Wizard King	Monk	Mage	Shadow Mage	Wizard	Enchanter
Death	Reaver	Assassin	Ninja	Dark Lord	Dark Priest	Shadow Mage	Necromancer	Lich	Demonologist
Chaos	Pyromancer	Fireguard	Fire Diviner	Witch King	Heretic	Wizard	Lich	Sorcerer	Warlock
Nature	Warden	Beastmaster	Bard	Beast Lord	Summoner	Enchanter	Demonologist	Warlock	Druid

lı yaratıklarınızdan 1 tanesini alın ve onu ordunuzdan ayırarak "madde toplayıcısı" yapın. Bunla hem maddeleri hem de hazine sandıkları ile (hazine sandıkları Hero'suz birlikler tarafından toplanınca otomatikman altın kazanırsınız, ama bu önemli değil; zaten oyunun başında uzun bir süre altına ihtiyacınız olacak) koruması artifact'leri ve potion'ları toplayın. Bu topladıklarınızı daha sonra Hero'nuza vermeyi unutmayın tabii.

☐ Potion'lar 1 tanesi hariç genel olarak işe yaramıyorlar. Ama Potion of Immortality'nin her zaman tüm Hero'larınızda içili olması şart. Pol içirmeden hiç bir Hero'nuzu kaleden dışarı çıkarmayın (tabii bu oyunun başlarında gerek maddi açıdan gerekse de savaşların olmaması yüzünden gereksiz, ama uzun vadede çok önemli). Bunun haricinde kullanabileceğiniz yegane potion'lar Potion of Healing'le Potion of Cold ve Luck. Immortality, Luck ve Cold'u savaştan önce içmelisiniz ki savaşta içerek değerli Turn'ünüzü kaybetmeyin. Ve her zaman en az bir tane yedek Immortality taşıyın.

☐ Haritada bulunana binalardan hangilerine uğramanazı gerektiği bilincine iyi bilin. Hero ve birliklerinize bir çok moral/şans/HP vs. Bonus'ları veren yerler o kadar önemli değil. Onlarla kazanabileceğiniz bir savaşı çok yüksek ihtimalle onlarsız da kazanabilirsiniz demektir. Ama Movement arttıran yerler zaman kazanmak açısından ve sizde olmayan büyüleri öğreten yerler de büyü kitabınızı zenginleştirmesi açısından epey faydalı yerler. Hero'larınızın özelliklerini kalıcı olarak arttıran yerleri ise sakın kaçırmayın derim. (Level atlamanızı sağlayan ağaçtan karşınıza çıkarsa önce bir sonraki Level'a kaç Exp. kaldığına bakın ve çok fazla kalmamışsa mümkünse savaşlarla Level atlayıp daha sonra buraya gelin, ki en verimli şekilde yararlanabilesiniz)

☐ Unutmayın ki ana ekranda ordularınızı ayırmaya her çalıştığınızda movement'ınız gidecektir, bunları hesaba katın; aynı şekilde eğer hareket hakkı bitmiş bir birliği çok az kımıldamış bir birlikle birleştirirseniz, onun da hareket hakkını yokedersiniz. Birlik birleştirme konusunda her zaman Movement'ı az olanınki baskın olacaktır.

☐ Birlik alırken paranız yetmiyorsa her zaman az ve öz olmasına dikkat edin, en iyi birliklerden alın, unutmayın ki aynı paraya alınacak bir sürü Halfling 1





Dragon Golem'i öldüremez.

Hero Stratejileri

☐ Oyunda toplam 300 tane Hero var ve bunları tavernadan 1500 ile 2500 altın arasında bir rakama satın alabilirsiniz.

☐ Eğer birden fazla çok iyi Hero'nuz varsa genel olarak bunları aynı orduda tutun. Ama savaşırken Experience'in de böyle bir durumda Hero sayısına bölüneceğini ve dolayısıyla daha zor Level atlayacağınızı unutmayın. (ama tabii acilen skill atlamanız gereken bir Hero'nuz varsa (mesela 5.level büyü öğrenmek için) o Hero'nun savaşlarında yanında sadece yaratık olmasına özen gösterin.

☐ Skill seçiminiz çok önemli. Bazı skiller gerçekten işe yaramıyorlar ve sakın değerli Level ödüllerinizi boşu boşuna çarçur etmeyin. Bunların en önemlisi Diplomacy ve Charm skilleri. İlk dikkat etmeniz gereken ise büyü öğreneceğiniz okulun ana Skill'ini Grandmaster yapmak, ki oyunun dengesini tamamen alt üst eden 5. level büyüleri yapabilesiniz. Daha sonra Tactics gibi ordunuzdaki diğer tüm birliklere bonus veren ve Nobility gibi kalenizdeki yaratık artışını sağlayan veya maden/para getiren skill'lere önem verin. Hero'nuz melee saldırmıyorsa ve diğer yaratıklarınız yeterince iyiyse Combat Skill ağacının çok da önemi yok.

☐ Skill'lerin karşınıza çıkması çok büyük ölçüde sahip olduğunuz diğer Skill'ler tarafından belirleniyor. Barbar'lar için de büyü Skiller'inin çıkması bu durumda doğal olarak bir hayli zor oluyor.

☐ Hero'nuz bir barbarsa, yaptığınız Magic Dampener'ların birbirine pekiştirerek çalıştığını unutmayın. Eğer 4 kaleniz ve her birinde MD'niz varsa, Magic Resistance'ınız %40 olacaktır.

☐ "Town Gate" büyüsüne sahipseniz aklınızdan çıkmasın ve harita ekranında sık sık kullanın. (hatta savaşın ortasında yaparak bedavaya surrender gibi bir etki de yapabilirsiniz (aşmış bir özellik!))





□ Eğer 70. Level bir Hero'nuz olmasını istiyorsanız, Single Player'dan bir haritayı Champion zorluk seviyesinde açın. Civardaki madenleri alın, binalarınızı yapın ve çok fazla NPC öldürmeden kalenizde en az 150 ay boyunca kalın. Daha sonra kalede biriken binlerce yaratığınızı satın alıp yine sayıları binlerce olmuş NPC'lere saldırın, kısa sürede hemen tüm skillerde Grandmaster olacaksınız.

Savaş Stratejileri

□ Savaşa geçerken ilk dikkat etmeniz gereken birliklerinizin yerleştirilmesidir. Genelde uygulanan taktik melee saldıranların ön sırada, menzilli veya büyücü olanların da arka sırada olmasıdır. Ama buna istisna olarak melee Hero'nuzu herhangi bir ilk saldırıda ölmesin diye arkaya koyabilir, veya bazı önemli atıcılarınızın görüş açısı açılsın ve penaltılı atmasınlar diye ön sıraya koyabilirsiniz.

□ Oyunda kimi büyüler var ki, atanın veya atılanın kaç tane olduğuna bakmaksızın o grubu tamamen etkileyebiliyor. Örneğin "slow" büyüsünü 1 tane Genie 5000 Minatour'luk bir grubu yavaşlatabilir. Ya da 1 Ogre Magi 250 tane Behemot'a "bloodlust" atabilir. Bir yerleştirici olarak yapabileceğiniz en büyük strateji böyle büyü yapan birliklerinizi maksimum sayıya bölerek orduda onlardan bir kaç grup yapmanız. Böylece aynı büyüyü aynı etkilyle o Turn'de birden fazla kullanabilirsiniz.

□ Hero'nuz eğer büyü ağırlıklıysa büyük savaşlarda öncelikle zarar vermekten çok masiv etkilerde bulunmayı düşünün. Eğer menzilli birlikleriniz varsa ve karşı taraf Melee'yse ilk düşünmeniz gereken Mass Slow büyüsüdür, tersi bir durumda ise Mass Haste en çok işinizi görecek olandır. Onun haricinde Mass Bless, Defender, Mass Precision yine daha sık kullanacağınız büyülerden olacaktır. Eğer korumanız gereken bir Hero'nuz varsa Regeneration şiddetli tavsiyemdir.

□ Kale savaşlarında saldıran tarafsanız ilk yapmanız gereken ne yapıp edip savunma bloklarının üzerinde duran menzilli birlikleri alt etmeniz ve mümkünse bunu büyüyle yapmanız (menzilli bir saldırı yaparsanız, aynı şekilde karşılık alırsınız çünkü). Eğer savunan tarafsanız da bu bloklaru en iyi şekilde kullanın. Menzilli birlikleriniz öldürülürse mutlaka melee birliklerinizi buraya çıkartın ve savaşa böyle devam edin.

□ Kale savaşlarında unutmayın ki, duvarın hemen yanında duran bir birliğe duvarın öteki tarafından melee saldırabilirsiniz, kapıyı yıkmanıza gerek yok.

□ Phantom Image büyüsünün yarattığı ilizyonların artık tek vuruşta ölmediğini ve gerçeğinin aynısı olduğunu unutmayın; yüksek level bir Hero bir kaç Phamtom Image 10-15 tane Titan yaratabilir ki, bu da savaş da ciddi bir değişiklik demektir. Eğer Summon'la ve ilizyonla yarattığınız yaratıklar varsa ve Town Gate büyüsünü yaparsanız bu yaratıklar savaş ekranında kalır ve siz tüm birliklerinizle en yakın kasabaya ışınlanırsınız. Ama savaş devam eder ve geri kalanlarla savaşı yenmeyi başarırsanız ve de eğer bunlar bir kalede oluyorsa, az önce ışınlanan Hero'nuz ve birlikleriniz yeni kalenizde ortaya çıkarlar.

□ Teleport büyüsü artık rakip birlikleri etkileyebiliyor. Eğer bunu iyi kullanırsanız yavaş bir melee düşman mananız olduğu sürece size ulaşamaz, tam size yaklaşacakken kendini ekranın en uzak köşesinde bulur. Tam tersi şekilde kale savaşlarında içerde duran bir birliği hemen önünüze ışınlayarak da kesip biçebilirsiniz.

□ Black Dragon'un Breath Attack'ı artık 3 ayrı birliğe kadar etkili olabiliyor ve bunların her biri için bilgisayar Damage'ları farklı farklı hesaplıyor.

Oyunda karşınıza çıkacak birliklerin kaçar tane oldukları:

Few	1-4	Band	10-19	Scores	50-99	Hundreds	250-499	Legion	1000-2499
Several	5-9	Dozens	20-49	Company	100-249	Host	500-999	Thousands	2500+

Yaratıklardan Alacağınız Exp'ler (";" yaratıkların level'ları arasındaki ayrım):

□ **Academy:** Halfling-7, Dwarf-8; Mage-38, Gold Golem-51; Genie-105, Naga-157; Titan-616, Dragon Golem-630

□ **Asylum:** Bandit-7, Orc-10; Medusa-52, Minotaur-53; Efreet-161, Nightmare-148; Hydra-617, Black Dragon-1233

□ **Haven:** Squire-7, Crossbowman-9; Pikeman-35, Ballista-44; Monk-107, Crusader-124; Champion 320, Angel 620

□ **Necropolis:** Imp-5, Skeleton-5; Ghost-33, Cerberus-44; Vampire-205, Venom Spawn-201; Bone Dragon-621, Devil-614

□ **Stronghold:** Berserker-8, Centaur-18; Harpy-39, Nomad-52; Ogre Mage-101, Cyclope-203; Thunderbird-406, Behemoth-630

□ **Preserve:** Sprite-7, Wolf-11; Elf-43, White Tiger-53; Griffin-154, Unicorn-120, Phoenix-609, Faerie Dragon-612

□ **Preserve Creauture Portal:** Leprechaun-7; Satyr-39; Air Elemental-74, Earth Elemental-77, Fire Elemental-75, Water Elemental-73, Waspwort-105, Mentis-614

□ **Neutral Yaratıklar:** Pirate-7, Troglodyte-8, Zombie-10, Peasant-4; Beholder-51, Troll-54, Gargoyle-38, Mummy-39, Mermaid-39; Ice Demon-157; Sea Monster-624

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Metal Gear Solid 2'nin bütün gizlerini, bütün bilmecelerini çözdük.

Uzun ve heyecanlı bir bekleyişin ardından Level ofise adımını atan Metal Gear Solid' in incelemesini geçen ay yayınlamıştık. Bu harika oyunun tadını tam anlamıyla çıkartabilmeniz için ise bu rehberi hazırladık. Yani ben yazdım diye söylemiyorum ama kralını tanımam yani, çok güzel oldu. Hatta oynamayacaksanız bile okuyup "-adamlar neler yapmış yahu" demelisiniz. Neyse, kısa kesip olaya gireyim. Bu oyundan ciddi anlamda keyif almak istiyorsanız, zamanınıza kıyın, hiçbir videoyu veya codec konuşmasını atlamayın.

Başlamadan önce bir - iki ufak notum olacak. Her şeyden önce bu tam çözümün sadece NORMAL zorluk seviyesi için hazırlandığını unutmayın. Diğer seviyelerde nöbetçi yerleri, sayıları ve bazı ekipmanların yerleri değişik olabilir. Kuzey ve Güney derken kast edilen, haritaya göre bulunduğunuz yeri yukarısı veya aşağısıdır. Oyundaki Dog Tag' ler ve önemli olmayan ekipmanların yerleri, burada yazılmamıştır. Size söylenenin haricinde her tarafı tarayıp gerekli ekipmanları toplamanızı öneririm. Yazı içinde koyu harflerle yazılan tavsiyeleri illa yapmanız gerekmez, ama oyunda bulunan yüzlerce gizli şeyi de görememiş olursunuz.



Birkaç başlangıç notu...

☐ Ana menüde L2 tuşuna basarak silah sesi duyar ve bir flaş görürsünüz. Aynı zamanda sağ analog kol ile arka fonun rengini değiştirebilirsiniz.

☐ Codec diyaloglarını geçmek için önce X, ardından da üçgen tuşuna basın. Birisiyle konuşurken R1 veya R2 tuşlarına basarsanız, onlara komik yanıtlar verirsiniz.

Haydi oyuna başlayalım...

Oyuna başlamadan önce bazı soruları yanıtlamanız gerekiyor. Bu soruların yanıtlarına göre zorluk seviyeleri ve bölümlerle karşılaşıyorsunuz. Bu rehber, birinci seçeneğin normal seviyesine göre hazırlanmıştır. İşte seçenekler, bölümler ve zorluk seviyeleri...

1- Tanker / Normal - European Extreme
2- Tanker / Very Easy - Normal
3- Tanker / Very Easy - European Extreme
4- Plant / Very Easy - Normal
5- Plant / Normal - European Extreme

Not: European Extreme' i seçebilmek için oyunu bitirmeniz gereklidir.

"Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty" başlıyor. Lütfen tadını çıkartın:)

BİRİNCİ BÖLÜM: TANKER

Oyunumuz yağmurlu bir gecede, Washington Köprüsü' nün üzerinde başlıyor. Köprüde yürüyerek sigarasını tüttüren yağmurluklu esrarengiz adam, hepimizin çok yakından tanıdığı Solid Snake' den başkası değil. Ben daha fazla anlatmak istemiyorum, çünkü zaten oyun kendisini fazlasıyla anlatıyor. Kontrolü aldıktan sonra, az evvel bahsettiğim hareketlere şöyle bir ısının ve ekipmanlarınızı kontrol edin.



Bir insanın Stealth Camouflage' ı ancak bu kadar karizmatik bozulabilir.

AFT DECK: İşte maceramızın başladığı güverte. Burada gezinen üç nöbetçi var ve amacımız geminin içine sızabilmek. Hemen bir üst katta, karşınızda duran nöbetçiyi kafasından vurarak bayıltın. Eğer göremediyseniz kameranızı kullanabilirsiniz. Geminin içine girmek için sol taraftaki kapıyı kullanacaksınız. Ama girmeden önce etrafı gezip ekipmanları toplamanızı öneririm. Hatta bayılttığınız nöbetçileri sallayıp, dökülenleri de alın. İşiniz bitince soldaki kapıdan gemiye girin.

DECK - A CREW' S QUARTERS : Yerde ayak izlerinizi bırakarak sağ tarafa doğru ilerleyeceksiniz. Sol tarafınızda bir otomatik kapı görene kadar yürüyüp buradan içeriye girin. Dolapları kontrol edip gerekli ekipmanları alın. Açılmayan dolapları yumruklayabilirsiniz. Odayı terk edip, sağdaki nöbetçiyi etkisiz hale getirin. Diğer uçtaki kapıdan çıkın.

☐ En sağdaki dolaba girin ve postere bakarken R1 tuşuna basın. Snake posteri öpecektir.

☐ Dolabın dışına çıkıp R1 ile resme baktığınız esnada Otacon' u arayın. Snake' in mastürbasyon yaptığına şüphe yok.

DECK - A CREW' S LOUNGE: Aşağıya inerseniz Stun Grenade alabilirsiniz. Geniş merdivenlerden yukarıya çıkıp soldaki kapıdan girin.

☐ Bardaki şişeleri vurabilirsiniz.

☐ Raftaki dergileri dağıtabilirsiniz.

☐ Bardaki buz kabını vurup buzları dağıtabilirsiniz. Dökülen buzlar zamanla eriyecektir.

☐ Plazma televizyonun yanında durup Otacon' u arayın.

☐ En sondan aşağıya inip, nöbetçiyi vurmadan fazla beklerseniz sinekler size dadanır.



Şişe patlatma keyfi...

DECK - B CREW' S QUARTERS: Burada iki yolumuz var. Ben güneyden gitmenizi öneririm. Yolda tekli bir dolap göreceksiniz, onu unutmayın çünkü içindekini almak için geri döneceksiniz. Yola devam edip soldaki araya girin ve merdivenden çıkın.

DECK - C CREW' S QUARTERS: Kameranın altından duvara dayanarak geçip yukarıya çıkın.

DECK - D CREW' S QUARTERS: Bu alan bir kamera ve üç nöbetçi ile korunuyor. Önce haritanın sağ üst kısmındaki odaya girip *Cardboard* Box 1' i alın. Birisi gelirse kutuyu seçip hareketsiz kalın. Dışarı çıktığınızda karşınızda lazerli C4 tuzağını göreceksiniz. Oraya gitmek yerine soldaki odaya girip bazı ekipmanları toplayabilirsiniz. İşiniz bitince geri gelip yangın söndürme cihazını vurun, lazer ışınlarını gördükten sonra sürünerek altlarından geçin ve yukarıya çıkın.

☐ Mutfaktaki tavalar, lambalar ve masadaki ketçaplar vurulabiliyor.



Sürünerek altından geçebilirsiniz.

DECK - E THE BRIDGE: Odadaki tüm personel mefta olmuş, üstüne üstük bir araba daha Rus askeri geldi. Gemi bilgisayar kontrolünde. Neyse, bizim amacımız Metal Gear prototipinin resimlerini çekmek, etliye sütlüye karışmayacağız. Bu arada dışarıda *Snake'* i bekleyen bir hanım ablamız var. İşte ilk gerçek dövüşümüz...

BOSS 1: OLGA GURLUKOVICH

Burada yapmanız gereken ilk iş arkadaki spotu vurmak. Böylece sizi görmesi çok daha zorlaşacak, bu arada siz de onu çok rahat göreceksiniz. Tavsiyem brandanın bağlı olduğu iki siyah noktayı da vurmanızdır. Etraftaki enerji ve mermileri iyi kullanırsanız, bu kolay dövüşün galibi siz olursunuz. Olga, genelde elindeki USP ile ateş ediyor, bazen de size el bombası atıyor. Ona görünmeden yer değiştirmeli ve çok hızlı nişan alıp ateş etmelisiniz. Kutuların arkasına iyi saklanır, ve bolca da kafasına nişan alabilirseniz, Olga' nın işi bir dakikayı bile bulmayacaktır.



İster ol, İster Olga!

☐ Bayılan Olga' nın kafasına ateş edin. Otacon size çok kızacaktır.

☐ Olga' nın yüzünü M9 okları ile doldurup fotoğrafını çekin.

☐ Üzerine yatıp Otacon' u arayın.

☐ Olga' yı sallayıp Dog Tag' ını alın.

☐ Sanki sutyen takmamış mı ne?



Kafasından vurmak en etkili metottur.

NAVIGATIONAL DECK: Geminin yanındaki merdivenden yukarıya çıkın ve en yüksek noktaya tırmanın. Thermal Goggles' ı aldıktan sonra eğer bu oyunu ikinci bitirişiniz ise bir de USP susturucusu bulacaksınız. Şimdi geminin diğer tarafına geçin, Wet Box' ı alıp içeriye girin.

DECK - E THE BRIDGE: Şimdilik USP' yi kullanmanızı pek tavsiye etmem, çünkü bir ateşlerseniz beş kilometre yakında kim varsa üzerinize çullanır. Merdivenlerden aşağıya inin.

DECK - D CREW' S QUARTERS: Lazer tuzağının altından görünmeden geçin ve aşağıya inin.

DECK - C CREW' S QUARTERS: Aynen geldiğiniz yerden geri gidin.

DECK - B CREW' S QUARTERS: Buradan geçebilmek için en azından bir nöbetçiyi indirmeniz gerekiyor. Ben size kuzeydeki haklamanızı tavsiye ederim. Sağa dönüp soldaki kapıdan girin.

DECK - A CREW' S LOUNGE: Odanın en sağındaki merdivenden aşağıya inin ve oradaki kapıdan girin.





USP ve Snake.

ENGINE ROOM: Düz ilerleyin ve eski bir dostla karşılaşın: Vulcan Raven!!! Nası??? Yok yok, oyun gomüglüg yapmış bize, şakka yani; gölge oyunu sadece. Soldaki kapıdan girin. En alt kata inip sola devam edin. Merdivenlerden çıkıp sağdaki nöbetçiyi haklayın ve sola ilerleyin. En sonunda birisi yukarıya, birisi aşağıya giden iki merdiven göreceksiniz. Yukarıya çıkın ve sola dönün. Kısa sahnelerden sonra yeni bir tuzak ile karşı karşıya olduğunuzu anlıyorsunuz. Lazer sistemlerini bozabilmek için yeşil ışıkları vurmalısınız. İlk ışık için en soldaki sandığın üzerine çıkın, USP seçip birinci kişi görüşüne geçin, L2+R2 yaparak parmak uçlarınıza kalkın ve yeşil noktayı vurun. Bir yanlışlıkta bum, ona göre. Burada Thermal Goggles' ınızın seçili olmasını tavsiye ederim. Sonra da kapıyı açıp buradan çıkın.

☐ Vulcan Raven oyuncağının ve dolabın kapağındaki posterin resmini çekin. Daha ilerde bu resimleri Otacon' a göndereceksiniz.

☐ Vulcan Raven oyuncağına ateş edip onu harekete geçirebilirsiniz.

☐ En soldaki dolapta ceset var.

☐ Engine room' a girdikten sonra soldaki kapıdan geçin ve en alt kata inip, en kuzeye gidin. Sol taraftaki posterin fotoğrafını çekin ve ateş edin. Bir diğer patlayan poster de güneyde var. Dürbünle bakan askerin baktığı yere siz de bakın.

☐ Vulcan Raven oyuncağının bulunduğu odadan çıktıktan sonra hemen sağınızdan sarkın. Tutunabileceğiniz teli fark edeceksiniz. Bir tane de Hold 1' in ikinci katında var.

☐ Oyuncağın bulunduğu odadan çıktığınız anda önünüzde duran askerin ellerini kaldırmasını sağlayın. USP ile önce arkasındaki telsizini vurun. Sonra sağ koluna, ardından da bir ayağına ateş edin. Arzu ederseniz sadistik bakışlar ve peşamel sosuyla servis yapabilirsiniz. Yetmezse bir yerine daha ateş edin. Aşağıya düşmekle kalmayacak, bir başka nöbetçiyi de ezecektir.



İşte karşıdan fotoğrafı çekeceğiniz yer.

DECK - 2 PORT: Bu bölümde amacınız geminin ambarına ulaşmak. Yol boyunca fark edilmemek için elinizden geleni yapın. M9' u kullanmanızı tavsiye ederim. En sondaki kapıdan çıkın.

DECK - 2 STARBOARD: Dümdüz devam edin. Ara sahneden sonra çatışmaya gireceğinizi anlıyorsunuz. Burada en güvenli savunmanın saldırmak olacağını söyleyebilirim. USP' nizi kullanarak bütün nöbetçileri sıradan geçirin. El bombası atan asker öncelikli hedefiniz olsun ve bombayı gördüğünüz anda kaçın. Merminiz biterse birkaç adım geri gitmeniz yeterli olacaktır. İşiniz bittiğinde ambarlara otomatik olarak geçiyorsunuz.

HOLD NO. 1: Nihayet birinci bölümün son



Çıt çıkartırsanız vay halinize...

bulacağı yere geldik. Aşağıdaki denizcilerin, geminin ele geçirildiğinden haberleri bile yok. Metal Gear Ray' e ulaşabilmek için üç farklı yolunuz var. Birincisi sinsice ilerleme metodu, ikincisi havalandırma sistemini kullanmak, üçüncüsü ise balkon kenarına tutunmak. Fakat üçüncü seçenek için en az Grip Level 2' ye sahip olmanız gerekiyor.

☐ **Yol 1:** İki merdivenden de aşağıya inin, sola ilerleyin ve projektörün altından sürünerek geçin. Daha sonra sağa dönüp, nöbetçinin de arkasından dümdüz ilerleyin. Yerde bazı ızgaralar olduğundan sakın KOŞMAYIN! Ya yürüyün, ya da sürünün. Kapı karşınızda.

☐ **Yol 2:** Aynı şekilde başlayın, sola ilerleyin ve projektörün altından geçin. En solda, yerdeki kapağı açıp aşağıya inin. Sürünüp diğer uçtan çıktığınızda, Hold No. 2' ye giden kapıya ulaşmanız için tek engel önünüzdeki kutular olacak.

☐ **Yol 3:** ilk merdivenden aşağıya inin. Şimdi ikinciden de inmek yerine, aşağıya sarkın. Şimdi sola doğru olağanca hızınızla ilerleyin. En sonda atlayabileceğiniz başka bir balkon göreceksiniz. Nöbetçiyi M9 ile bayıltabilirsiniz. Ardından kapıdan girin.

☐ Öne yakın bir askerin pantolonu yok, ikinci yoldan giderek resmini çekebilirsiniz.

☐ Ortaya bir Stun Grenade atın.

☐ Bütün askerleri M9 ile uyutabilirsiniz, ama yarıyı geçtiğinizde oyunun aşırı yavaşlayacağını unutmayın.

HOLD NO. 2

☐ **Yol 1:** Alt soldaki kapıdan çıkacaksınız. Önce sağa, sonra yolun sonundan sola gidin ve sandıkların arkasından dolaşarak bu alanı da bitirin.

☐ **Yol 2:** Hemen sağınızdaki kapaktan aşağıya inin ve sürünmeye başlayın. Yolda denyonun birisi şarjörünü düşürüyor. Biraz bekleyip, öyle yola devam edin. Sağ taraftaki dar geçide girip, doğru gidin.

☐ **Yol 3:** Bu seferki de, bir önceki ile aynı. Sadece burada nöbetçi yok, yani daha kolay.

☐ Projektörün yanına gidip hızlıca üçgen tuşuna basın. Ekrana hatun videoları yansıtılacak.

☐ Sağdaki ekran çalışıyorken fotoğrafını çekin. En geç birkaç denemede oyunun yapımcısı olan Hideo Kojima' nın fotoğrafını bulacaksınız.

HOLD NO. 3:

☐ **Yol 1:** Alt sağdaki kapıdan girdiniz. Burada Metal Gear' ın üç fotoğrafını çekeceksiniz. İlk fotoğraf için kamera kulesi ile sağındaki sandığın ortasına geçin ve Digital Camera' nızı kullanın. Diğeri için sola ilerleyin ve iki kamera kulesinin tam ortasında durup fotoğrafı çekin. Üçüncüsü için de soldaki kamera kulesi ile kutunun arasına geçmeniz gerekiyor. En son resim için ise, soldan ilerleyerek Metal Gear' ın yanına gidin. "MARINES" yazısını rahat görebildiğiniz yerden fotoğrafı çekin ve bilgisayara geri dönüp fotoğrafları Otacon' a yollayın.

☐ **Yol 2:** Merdivene ulaşana kadar sürünün, daha sonra aşağıya kayın. Ray' in sağ arkasında olacağınızdan, "MARINES" yazısının fotoğrafını hemen çekebilirsiniz. Şimdi uyuyan nöbetçiye dikkat ederek ekranın en altına gelmeli, ve yukarıda anlatıldığı şekilde fotoğrafları çekip göndermelisiniz.

☐ **Yol 3:** Önünüzdeki nöbetçiyi bayıltıp, aşağıya kayın. "MARINES" yazısının fotoğrafını çekin ve geriye kalan fotoğrafları yukarıda anlatıldığı şekilde elde edip bilgisayara girin. Sırada uzun ama etkileyici sahneler var, çerez ve kolaya zaman ayırabilirsiniz.

☐ Çektiğiniz acayip fotoğrafları burada Otacon' a yollayacaksınız.

☐ Komutanın resmini çekip Otacon' a yollayın.

☐ Komutanın konuşması hiç bitmiyor.



Shalashaska = Revolver Ocelot

☐ Kameramanların olduğu yere tırmanabiliyorsunuz.

☐ Buraya ikinci yoldan geldiyseniz, aşağıdaki garip giyimli adamın fotoğrafını çekebilirsiniz.

☐ Oyunu ikinci kere oynadığınızda komutan haricinde kimsenin pantolonu olmayacaktır.

İKİNCİ BÖLÜM: PLANT

Tanker' in batmasından iki sene sonra yeni bir görevdeyiz. Eski dostumuz Colonel Campbell geri gelmiş. Fakat sanki yanlış giden bir şeyler var. Snake' in saçları sarı mıydı yahu? Takma adımızı da "Raiden" olarak değiştirdiler; neler oluyor? Bir de bakıyoruz ki esas oğlanımız Snake değil; Jack diye toy



Eski oyundan alışık olduğumuz bir sahne...

bir eleman! Üstelik Snake' in iki sene önceki olayda öldüğünü öğreniyoruz. Hatta Dead Cell adı verilen terörist grubun liderinin adının da Solid Snake olduğunu öğreniyoruz. Yeter be, bu kadar şok insana fazla! Titanic mi bu? Hem gemi battı, hem Jack ve Rose karakterleri var, hem de birbirlerine aşıklar... Karman çorman etmişler yani. Her neyse, bu Dead Cell denen terörist grubu durdurmak için, denizin ortasındaki dev bir arıtma kompleksine sızıyoruz. Teröristler ABD başkanını rehin tutuyorlar.

STRUT - A DEEP SEA DOCK: Havuzdaki Thermal Goggles' ı ve odadaki diğer ekipmanları topladıktan sonra buradan çıkın. Bir sonraki alanda bayıltılmış iki nöbetçi ve asansörden çıkan Snake' e çok benzeyen bir adam göreceksiniz. Köşedeki bilgisayarı kullanarak radarınızı yüklemelisiniz. Bunu yapmak için yanına gidip üçgene basmanız yeterli. Bir kereye mahsus olarak bilgilerinizi girmeniz istenecek. Sonra asansör gelene kadar saklanın ve geldiğinde binin. İşte burada çaylağımızın maskesi düşüyor. Yalnız bu herif biraz fazla parlak, yani bizim köyde fazla dolaşamaz böyleleri, çizerler walla adamı, dayaktan öldürürler... İtiraf ediyorum, oyunu defalarca bitirmeme rağmen hala bu herife ısınamadım. Snake' in nesi vardı ki şimdi?

☐ Böceklerin olduğu yere yatın. Ration' larınızı yemeye başlayacaklar. Bir Ration' ın bitmesi yirmi dakika alıyor. Üç Ration kaldığında duruyorlar. Sallamak için L2' yi basılı tutarken sol analog kolu hızlıca aşağı - yukarı yapın.

☐ Bilgisayara isim girerken Hideo Kojima yazarsanız, kişisel bilgilerini görürsünüz. Aynı zamanda Ken Ogasawara ve Yoji Shinkawa gibi ekip elemanlarının isimlerini de deneyebilirsiniz.

☐ Bilgisayara yazdığınız isim, oyun sonunda Raiden' ın Dog Tag' ı olarak gösteriliyor.

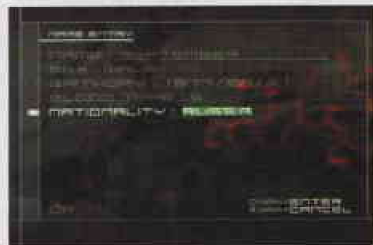
☐ Doğum tarihinizi bugünün tarihi olarak girerseniz, bir kutlama mesajı alırsınız.

STRUT - A ROOF: Buradaki göreviniz Strut-A' nın ana bölümüne girebilmek. Ekipmanları toplayıp soldaki tellerin altından sürünerek geçin ve oradaki kapıdan girin.

STRUT - A PUMP ROOM: Nöbetçiyi geçip bilgisayara ulaşmalısınız. Campbell' in de söylediği gibi duvara yaslanıp, yuvarlak tuşuna basarak ses çıkartın ve nöbetçinin ters tarafından bilgisayara ulaşarak radarınıza kavuşun. AB Connecting Bridge' e gitmek üzere bilgisayarın solundaki kapıdan girin.

AB CONNECTING BRIDGE: Sol taraftaki nöbetçi biraz uzaklaştığında, parmaklıkların kenarına giderek üçgen tuşuna basın. Sonra sola doğru ilerleyin, en uçtan geri çıkın ve kapıdan girin.

STRUT - B TRANSFORMER ROOM: Buraya girdiğinizde MGS1' den tanıdık gelen kanlı bir sahne ile karşılaşacaksınız. Ayrıntıları geçiyorum, atraksiyonlardan sonra Snake' e çok benzeyen adamın adının Iriquois Pliskin olduğunu öğreniyoruz. Size oraya helikopter ile geldiğini söylemesine rağmen, üzerinden çıkan böcek onun da sizinle aynı yolu izlediğini ortaya koyuyor. Besbelli yalan söylüyor dürzü. Cigarettes ve Socom gibi iki kıyak hediyeyi aldıktan sonra Strut - C' ye doğru süzüleceksiniz. Bilgisayardan radarınızı yükleyin ve diğer kapıdan çıkın.



Bilgisayara kendi bilgilerinizi girin.



Pliskin de sigarasız yapamıyor.

☐ Birinci kişi görüşünde gökyüzündeki martılara bakın, ekrana pisliyorlar.

☐ Martıları avlamaya başlarsanız Rose ve Campbell size sinirleniyor. Arayıp özür dileyebilirsiniz.

☐ Silahınızı Pliskin' e doğrultup reaksiyonunu izleyin.

☐ Uyurken Pliskin' i codec ile arayın, rüyalarını görün.

☐ Pliskin' e ateş edin, size karşılık verdiğinde Colonel' i arayın.

BC CONNECTING BRIDGE: "Lady Luck" veya "Fortune" denen hatun kişi ile tanışıyorsunuz, ve daha şimdiden işinizin ne denli güç olduğunu anlıyorsunuz. Ben Raiden olsam, direk işi bırakır, eve döner, yatardım. Hatuna hiçbir şey girmiyor ki, ben daha ne yapayım? Hayır elinde Rail Gun olmasa yine bişi demicem ama yani oha yani. O alet eski oyunda REX' de vardı be. Kontrolü aldığınızda köprünün uçmuş tarafına giderek Chaff Grenade' i alın. Ama düşmeyin; biz düştük de. Bu arada yanımda Koray diye bir arkadaş var ayıptır söylemesi, size selamı var. Bakın el sallıyor (ne alaka ya??). Strut - C' ye doğru süzülelim arkadaşlar.

STRUT - C DINING HALL: Sağ ve sol tuvaletlerdeki ekipmanları topladıktan sonra ortadaki koridordan ilerleyin. Soldaki ilk kapı kilitli. İkinci gördüğünüz kapıdan girin. Patlayıcı uzmanı Peter Stillman ile tanışacaksınız. Fatman diye bir elemanın ortama sayısız bomba saçtığını öğreniyoruz. Şimdi bu Piliskin adamıylan siz, bombaları etkisiz hale getireceksiniz. Stillman size Sensor A, Coolant Spray ve Card Key Level 1 verecek. Amcaya teşekkür edip, masa altlarını kontrol edin. Şimdi Shell 1' deki bombaları soğutmaya başlayabilirsiniz. Start tuşuna basmak sureti ile Shell 1' deki B işaretlerini görebilirsiniz. "B" yani eşittür Bomba dimek (baş harfi ya). Sensor A, bombanın yerini radarda geniş bir yeşillikle ifade ediyor. Bombanın çok yakınına giderseniz bir bip sesi duyacaksınız, o zaman birinci kişi görüşüne geçip arama yapabilirsiniz. Şimdi buradaki bilgisayardan radarı

yükleyin. Birinci bomba, daha önce araştırdığımız tuvaletlerden birisinde. Sağdaki tuvalete girin ve aynaların üzerindeki bombaya Coolant Spray' i kullanın. Sırada Shell 1' in geriye kalanı var. Yakındaki kapıdan çıkarak BC Connecting Bridge' e geçin.

☐ Erkekler tuvaletindeki pisuarların sifonları ve her iki tuvaletteki el kurutma makineleri otomatik.

☐ Coolant Spray' i böceklere ve aynaya kullanabilirsiniz.

☐ Aynalara ateş edebilirsiniz. Ben yaptım, hiç de uğursuz falan değil, gayet de güzel.

☐ Bayanlar tuvaletinden birkaç kez Pliskin' i arayın.

☐ Stillman' in saklandığı yerin kapısını birkaç kez vurun, rahatsız olsun.

☐ Stillman ile karşılaşmanızdan sonra, bir dakika içerisinde CD Connecting Bridge' e gidin. Bayılmış bir nöbetçi ve Pliskin' i göreceksiniz. Onu vurmayı deneyin.

BC CONNECTING BRIDGE: Burada ilk Cypher ilen karşılaşacaksınız. Bunlar çok hassas kompiter cihazları olup itina ile vurulmaları gerekmektedir, yoksa başınıza



Cypher

çok iş açarlar. Socom ile aleti vurup karşıya geçin. İsterseniz Chaff Grenade ile geçici olarak etkisiz hale de getirebilirsiniz. Hemen Strut - B' ye geçin.

STRUT - B TRANSFORMER ROOM: Buradaki bombayı etkisiz hale getirmek oldukça güç, çünkü etrafta çok fazla nöbetçi var. Ateş etmenizi tavsiye etmem, inekler hemen sese ayıkıyorlar. İsterseniz nöbetçileri tutup bayıltabilirsiniz. Hemen karşınızdaki kapıdan girip, yandaki bombayı etkisiz hale getirin. Sırada AB Connecting Bridge var. Odadan çıkıp sola devam edin.

AB CONNECTING BRIDGE: Buradaki iki nöbetçiyi geçme yolu da aynı öncekiler gibi. Parmaklıkların kenarlarına tutunarak geçebilirsiniz.

STRUT - A PUMP ROOM: Gideceğiniz yer, sağdaki merdivenin karşısında. Buradaki nöbetçiye yakalanmadan aşağı tarafa doğru ilerleyin. Hem sağ hem de sol tarafta basamaklar var. Önce sol taraftakinden geçip boruların altından sürünün ve Cardboard Box 1' i alın. Sonra sağ taraftakinden geçin ve kahverengi boruların altından devam ederek diğer bombayı da bulun. Fatman buralara nasıl sığmış merak ettim doğrusu. Şimdi bilgisayarın sağındaki kapıdan çıkın.

FA CONNECTING BRIDGE: Burada bir Cypher daha var. Onu vurun, nöbetçinin de aşağıya inmesini bekleyin. Daha sonra güle oynaya siz de aşağıya inerek kapıdan girin.

STRUT - F WAREHOUSE: Burada ilk yapmanız gereken iş, bilgisayara ulaşıp radarınızı yüklemek. Sağa ilerleyip aşağıdaki iki odayı kontrol edin. Radarınızı yükledikten sonra odadaki delikten içeriye sürünerek girin. Diğer odadan susturucuyu alın ve Socom ile beraber kullanın. Buradaki diğer ekipmanları da toplayıp, bombanın nerede olduğunu da gördükten sonra merdivenlerden yukarıya çıkın. Yoldaki nöbetçiyi takip edin ama öldürmeyin. Çünkü sürekli bir yerlerle haberleşiyor ve rapor vermediği zaman onu kontrol etmeye adam gönderiliyor. Sırada bombayı halletme işi var. Soldaki büyük metal çengeli gördünüz mü? İşte onun yanındaki demir parmaklıklardan sarkın ve aşağıya düşün. Böylece aşağıya inip bombayı dondurabilirsiniz. Aynı şekilde diğer taraftan düşüp kitabı da alabilirsiniz. Üst katın en güneyindeki iki odadan birisinde M9 ve mermisini bulabilirsiniz. Sonra da EF Connecting Bridge' e geçin.

EF CONNECTING BRIDGE: Hemen dürbününüzü alıp karşıdaki adamı görün ve silahınızı seçip öldürün. Daha sonra Mine Detector seçili iken sürünerek köprünün öteki tarafına geçin. Bu arada Deepthroat, yeni adıyla Mr. X ile de tanışmış olacaksınız.

STRUT - E PARCEL ROOM: Hemen bilgisayarı bulun ve radarınızı yükleyin. Bütün ekipmanları toplayıp, odanın sağ tarafındaki merdivenlerden yukarıya çıkın.

☐ Cardboard Box 5' i aldığınızda odanın en kuzeyine geçin ve oradaki platforma çıkıp Cardboard' ı seçin. Biraz beklediğinizde yürüyen pad duracaktır. Üzerine çıkın ve aşağıdaki odalardan birisine gidin:

☐ Cardboard Box 1: Strut C Dining Room

☐ Cardboard Box 2: Strut B Transformer Room

☐ Cardboard Box 3: Strut A Pump Room

☐ Cardboard Box 4: Strut F Warehouse

☐ Cardboard Box 5: Strut E Level 5 bir oda.

İşte yeni esas oğlanımız...





☐ Cardboard Box 5 ile girdiğiniz odada, üç gizli Mini Easter Island heykelinin birincisi gizli. Pad ile kutuların ortasında dururken birinci kişi görüşüyle sol aşağıya bakın.

STRUT - E HELIPORT: Yine Olga ile karşılaşacaksınız. Bu kez ninja kıyafetinde birisini gördüğü hakkında konuşuyor. Burada üç nöbetçi var. Cardboard Box 3' ü alın ve bütün nöbetçileri etkisiz hale getirin. Sensor A ile uçağın yanına gidin (Harrier) ve altındaki bombayı dondurun. Şimdi tekrar aşağıya inin.

☐ Çok kolay olmasa da nöbetçileri taşıyıp çatıdan aşağıya atabilirsiniz. Aman siz düşmeyin ha.

STRUT - E PARCEL ROOM: Bu odanın solunda yukarıda yer alan DE Connecting Bridge kapısına ulaşmalısınız. En güvenli yol sürünmek.

DE CONNECTING BRIDGE: Burayı yukarıdan geçmeniz çok zor olduğundan aşağı yolu tercih etmelisiniz.

STRUT - D SEDIMENT POOL: Şimdi bilgisayarın hemen yanında olmalısınız. Radarınızı yükleyin ve Sensor A' yı seçin. Burada üç nöbetçi var. Aşağı kattaki sürekli rapor verdiğinden, ona dokunmamanız gerekiyor. Bu arada yerdeki kapaklarla ilgili bir konuşma geçecek Campbell ile aranızda. Aşağı katın diğer ucundaki kapaklardan birinin altında bomba var. Hemen dondurun. Şimdi buradan CD Connecting Bridge' e geçeceksiniz. Girdiğiniz yere en uzak olan kapıdan çıkın. Artık Fatman adamının yeni ve çok güçlü başka bir bomba hazırladığını biliyoruz. Şimdi amaç Stillman' in yanına gidip Sensor B' yi almak.

CD CONNECTING BRIDGE: Burada tam tepenizdeki kamerayı Socom ilen bir güzel vurun. Nöbetçiyi de halledip karşıya geçin.

STRUT - C DINING HALL: Burada iki nöbetçi var. Stillman' in saklandığı yere gidin ve Sensor B' yi alın. Artık 400 saniye zamanınız var. Tuvaletlerin olduğu taraftaki kapıdan BC Connecting Bridge' e geçin.

BC CONNECTING BRIDGE: Buradaki Cypher' ı da Socom ile patlatın ve karşıya geçin.

STRUT - B TRANSFORMER ROOM: Buradaki amacınız AB Connecting Bridge' e geçmek. Birisi odada, birisi koridorda ol-



Aman abla, okuyucuya tutma; şeytan doldurur walla!

mak üzere iki nöbetçi var. Siz koridordakini M9 ile vurup, buradan ilerleyin ve kapıdan çıkın.

AB CONNECTING BRIDGE: İki nöbetçiyi de kafalarından M9 ile vurup konforlu bir şekilde karşıya geçiniz.

STRUT - A PUMP ROOM: Hemen sol taraftaki merdivenden çatıya çıkın. Görülmemeye özen gösterin.

STRUT - A ROOF: Nöbetçinin gitmesini bekleyip asansörün üzerine gelin.

STRUT - A DEEP SEA DOCK: Hemen Sensor B' yi seçin. Bombayı radarınızda görmeyeceksiniz ama yaklaştıkça sesini duyacaksınız. Rahat olun, bombanın patlamasına daha baya bir zamanımız var. En alt kapıdan geçin ve diğer bölgeye ulaşın. Bomba ufak bir denizaltının altına yerleştirilmiş. Burası birazcık şötrefelli. Havuzun diğer tarafına geçin ve denizaltının yanına mümkün olduğu kadar yaklaşın. Kenara fazla yaklaşmak isterken suya girmeyin ama. Şimdi eğilip denizaltının altındaki bombayı soğutun. Asansöre geri dönüp Strut - A' nın üst katına çıkın. İkinci Boss ile karşılaşmaya hazır olun.

BOSS 2 : FORTUNE

Bu karşılaşmanın pek de adil olduğu söylenemez doğrusu. Fortune' a dokunamıyorsunuz bile. "-Baba ne yapıcaz o zaman?" demeyin, amaç belli; direk KAÇIN! Hatunun enerjisi bir sıkımlık ama yerinden bile oynatamıyorsunuz. O yüzden ateş edip de mermileri boşuna harcamayın. Sağdaki ve soldaki kutuların arkalarına saklanıp eğilin, arada bir de yer değiştirip bu kabusun bir an evvel bitmesi için dua edin. En kolayı bir kutu seçmek, çünkü böylelikle eğilirken de koşa-

Tabancası da pek ufakmış...



biliyorsunuz. Varillerden uzak durun ki, patladıklarında siz de fezaya uçmayın. Asansör geldikten hemen sonra codec bağlantısı kurulacak ve dövüş sona erecek. Ara sahnede Vampiri alnının çatından mıhlayacaksınız. Helal olsun walla size. Bu arada Fatman zararlısı sizinle özel olarak görüşmek istiyormuş. Asansöre binip Strut - A çatısına çıkın.

STRUT - A ROOF: Sağ taraftaki kapıya girebilmek için Mine Detector' ınızı seçin.

STRUT - A PUMP ROOM: Burada bilgisayarın sağında kalan kapıdan FA Connecting Bridge' e çıkmanız gerekli. O kadar.

FA CONNECTING BRIDGE: Nöbetçinin aşağıya inmesini bekleyip karşıya geçin.

STRUT - F WAREHOUSE: Yukarı tarafa doğru süzülmek sureti ilen EF Connecting Bridge' e geçin.

EF CONNECTING BRIDGE: Daha önce buradaki tüm mayınları temizlemediyseniz Mine Detector' ınızı seçin. Çatıdaki adamı haklayıp, karşıya geçin.

STRUT - E PARCEL ROOM: Burada hemen sağ taraftaki merdivenlerden çıkarak Heliport' a ulaşın.

STRUT - E HELIPORT: Harrier' ın yanına gidin. Aaa, Harrier gitmiş... Uçmadı ya koca alet??? Uçtu mu yoksa? Neyse, bombayı dondurun. Amcaya da merhaba deyin. 020

BOSS 3 : FATMAN

Fatman sizinle küçük bir oyun oynamak istiyor. O bir yerlere bomba kuruyor, siz de suratınıza patlamadan etkisiz hale getirmeye çalışıyorsunuz. Dikkat edin, adam zır deli, dünyanın en ünlü bombacısı olmak için her şeyi göze almış. Hemen Sensor A ve Coolant Spray' i hazırlayın. R2 tuşunu kullanarak Coolant Spray' i hızlıca seçebilmelisiniz. Onu takip ederek kuracağı dört bombayı bulup dondurun. Radarınızda yerlerinin gözükmesi büyük kolaylık walla, her evde olmalı bence. Daha sonra Socom' unuzu çekip takibe başlayın. Üzerindeki kıyafet onu mermilerden koruduğundan, sadece başından vurmalısınız. Bunun için yorulup yere çöktüğü anları kullanabilirsiniz. Ayrıca döverek, yere Claymore döşeyerek veya patenlerine ateş ederek de yere kapanmasını sağlayabilirsiniz. O size ateş etmeye başlarsa X tuşu ile sağa sola zıplayın. Bu arada adam bomba kurmaya devam edeceğinden, Sensor A seçili kalsın, ama arada bir enerjinizi kontrol etmeyi de unutmayın. Eğer ona çok yakın durursanız, fazla bomba kurma şansı da olmayacaktır. Unutmayın, önce bombaları etkisiz hale getirmelisiniz yoksa bütün



Hem deli, hem şişko...

uğraşınız boşa gider. İsterseniz konteynırların altına da saklanıp onu avlayabilirsiniz. Dövüş bitince Fatman biraz nefeslenip, yeni bir bombayı harekete geçirecek. Bunu bulmak için 140 saniyeniz var ama problem yok, çok yakınsınız. Tüm yapmanız gereken, Fatman' in cesedini çekip, altındaki bombayı dondurmak. Bomba merasimi bitti, cümleten geçmiş olsun.

Martıları vurun, Fatman üzerlerine düşebilir.

Aşağıya inmek üzere merdivenlere gittiğinizde "Mr. X" ile karşılaşacaksınız. Bu Ninja Gray Fox' a çok benziyor ama o öldüğüne göre bu da kim ola? Bırakalım şimdi ninjayı, kaplumbağayı da, başkana ulaşabilmek için gereken Ames adındaki yaratığı bulalım (peki). Ninja size B.D.U. (asker kıyafeti), Card Key Level 2 ve bir hücresel telefon verdi. Şimdi doğru Shell 1 Core' a gidiyoruz. Önce bir aşağıya inin bakalım. 021

STRUT - E PARCEL ROOM: Burada AKS-74u Ammo var ama henüz bu silahı almadık. EF Connecting Bridge' e devam.

EF CONNECTING BRIDGE: Buradan Shell 1 Cora' a geçebiliriz ama önce düz karşıya geçip Card Key Level 2 ve diğer bazı ekipmanları toplayın.

STRUT - F WAREHOUSE: Aşağıya inen merdivenlere yakın taraftaki odada C4' ler ve Claymore Mine' lar var. Ardından azıcık aşağı tarafta sağdaki odaya girin. Burada M4 ve M4 Ammo var, ama sürünmeniz gerekiyor; sakın ayağa kalkmayın. Şimdi bir alt kata inin. Buradaki odaları tarayarak M4 Ammo, AKS-74u, Socom Ammo ve AKS-74u Ammo' ları toplayın. Şimdi EF Connecting Bridge' den geçerek Shell 1 Core' a gidin.

SHELL - 1 CORE 1F: B.D.U. ve AKS-74u seçerek serbestçe dolaşma şansını yakalayın. İşte rahatlık! Girişten sola dönün ve kapıdan girin. Bu odadaki M4, C4, Book ve diğer ekipmanları toplayın. Kilitli dolabın kapağını kırmanızı öneririm. Diğer kapıdan geçip koridor boyunca ilerleyin. Asansöre binip B2' yi seçin. Colonel' i defalarca arayın. Pliskin' i birkaç kez aradığınızda Meryl' i hatırlatacak şeyler söylüyor.

Can Kori | can@level.com.tr

Command & Conquer: Renegade

Bu ay C&C Renegade'in tam çözümünü tamamlıyoruz.

Önünüzdeki sayfalarda oyunun kalan sekiz bölümünün ayrıntılı açıklamalarını ve çektiğim 182 resim arasından önemli olduklarını düşünüp seçtiklerimi bulacaksınız. Bunların dışında yazıyı biraz da kişiselleştirecek bir şekilde bölüm sonlarında elde ettiğim puanları da yazacağım. Bu şekilde kendi performansınızı, benimkiyle karşılaştırabileceksiniz (sanırım bu daha önce hiç yapılmamış bir şeydi). Hazırsanız, başlıyoruz.



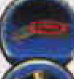


Bölüm 3: Armored Assault



Primary 1 : Locate Missing Scientist

Sizi bekleyen Hum-Vee'ye binin. Bu görev, bölümün en sonunda tamamlanacak.



Secondary 1 : Disable Helipad

Secondary 2 : Secure Guard Tower



Hum-Vee ile ilerleyince pisti göreceksiniz, havaya uçurun. Hum-Vee'den inin ve kuledeki Officer'ı öldürün. Etrafı temizledikten sonra kuledeki veri diskini alın. Hum-Vee'ye binerek tünele doğru ilerleyin.



Secondary 3 : Secure First House

Secondary 4 : Secure Second House



Tünelden çıkınca ilk olarak sağdaki eve girerek güvenliğini sağlayın. Hum-Vee ile ikinci evin arkasına geçin ve oradaki Officer'ı öldürün. Kalanları da öldürüp ikinci eve girerek görevi tamamlayın.



Secondary 5 : Secure Third House

Secondary 6 : Acquire Mammoth Tank



Tünelin ardından Mammoth Tank'a binin. Sağ taraftaki tepenin ardındaki eve giderek Officer'ı öldürün. Kalan askerleri de temizleyip evin güvenliğini sağlayın. Buggy'e binerek yola devam edin.



Secondary 7 : Disable First SAM Site

Secondary 8 : Destroy Nod Convoy



Önce kulelerin üzerindeki iki Rocket Soldier'ı tüfek ile vurun. Kulenin içindeki Officer'ı da öldürmeye çalışın. Şimdi Gun'lardan birini kullanarak SAM sitesini, kamyonları ve tankı havaya uçurun. Tekrar Buggy'e binin ve kulelerin yanına gelerek kalan düşmanları öldürün. Medium Tank'a binin.



Secondary 9 : Secure Ski Resort

Mammoth'u takip ederek açıklığa gelin. İlk olarak Apache helikopterlerini ve tankları vurun. Tanktan inmeden evin arka tarafına dolanın ve burada saklanan Officer'ı öldürün. Evin merdivenindeki veri diskini alın ve eve girerek görevi bitirin. Evin yanındaki Light Tank'a binin.



Secondary 10 : Disable Second SAM

Site Tankla tünele girerken düşman tankını göreceksiniz. Kenarda saklanıp tankı patlatın. Tünelden çıkınca SAM sitesini de havaya uçurun. İleride sol taraftaki kulede hem Rocket Soldier, hem de Officer var; dikkatli olun.



Secondary 11 : Disable Third SAM Site

Secondary 12 : Disable Fourth SAM Site



Köprülerden geçtikten sonra savaşan GDI tanklarını göreceksiniz. Köprüdeki Light Tank'ı ve kargo kamyonlarını patlatın. Sonra da ilk SAM sitesini havaya uçurun. Köprüden geçip tüfeğinizle ilerideki Gun'ların yakınında bulunan Officer'ı vurun. Destekler kesildiğinde önce Gun'ları, sonra da SAM sitesini yok edin. Yolun üzerindeki Medium Tank'a binin.



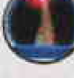
Primary 2 : Disable Dam Master Control Terminal

Dam Control binasına girmeden önce destek çağıran Officer'ı öldürün. Binaya girin. Asansörden iner inmez Nod askerlerini öldürün. İlerleyerek odaları temizleyin. Soldaki kapılardan birinden MCT'ye ulaşacaksınız. C4 ile onu havaya uçurun. Yolu izleyince baraj açıklığını, sağ tarafta da bir oda göreceksiniz. Odaya girin ve buradaki iki askeri öldürün. Odanın sonunda asansör Power Plant'a gidiyor.



Secondary 13 : Disable Power Plant

Secondary 14 : Disable Obelisk



Asansörden inince hemen yandaki Power Plant binasına girin. Etrafı temizleyin ve MCT'nin yerini bularak havaya uçurun. Hem Power Plant, hem de Obelisk devre dışı kalacak. Geldiğiniz yoldan geri dönün ve Dam Control'dan dışarı çıkın. Karşıdaki büyük kapılara doğru gidin.



Secondary 15 : Destroy Tiberium Machine Alpha



Secondary 16 : Destroy Tiberium Machine Beta

Secondary 17 : Destroy Tiberium Machine Gamma

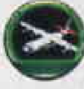


Bir süre ilerledikten sonra içinde Tiberium bulunan geniş bir mağaraya gireceksiniz. Önce tüfek ile etraftaki Chem Warrior'ları vurun. Bir süre sonra ortaya çıkan Apache helikopterini vakit kaybetmeden füze ile havaya uçurun (Commando seviyesinde yavaş davranırsanız füzelere yem olursunuz). Etraftaki üç Tiberium makinesini de yok edin. Mağaranın oyuklarında bulunan silahları (ve Ion Cannon Beacon'ı) alın. Bir süre ilerledikten sonra tekrar açıklığa geleceksiniz.



Secondary 18 : Disable Hand of Nod

Açıklığa çıkar çıkmaz kulenin tepesinde bulunan Rocket Soldier'ı öldürün. Hand of Nod'un içine girin ve Ion Beacon'ı yerleştirip dışarı çıkın. Hand of Nod havaya uçtuğunda tekrar içeri girin. Odalardan birinde yan yana üç kapı göreceksiniz. Ortadaki kapıdan girin. Hemen yandaki asansöre binin. Asansörden inince tekrar yandaki asansöre girin ve üst kata ulaşın. Burada kapıdan çıktığınızda kısa bir demo seyredeceksiniz.



Primary 3 : Infiltrate Cargo Plane

Kapının önündeki kartı alın ve aşağı inerek büyük kapıyı açın. Etraftaki askerleri sniper ile öldürün. Mendoza'nın füzelerinden sakınarak (kapının yan tarafına kaçabilirsiniz) ona sürekli olarak ateş edin. Sağlığı belli bir seviyenin altına indiğinde helikoptere binip kaçacak ve size de kargo uçağının yanına gidip bölümü bitirmek kalacak.

Tertiary : Disable Airstrip

Tertiary : Destroy Tiberium Silos

Bonus görevler için uçaktan önce Airstrip kulesine girin ve MCT'yi havaya uçurun. Tiberium silolarını yok etmek için oldukça fazla patlayıcı ve füze gerekiyor. Umarım yanınızda yeterince C4 vardır.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank:
Level of Play : Commando
Secondary Objectives : 18'de 18
Saves Loaded : 1 yükleme
Time To Finish : 1 saat 1 dakika

Bölüm 4 : The Plot Erupts



Primary 1 : Locate Communications Center

Secondary 1 : Secure Beachhead

İlk Primary görevi bölümün sonunda Nod üssünü bulduğunuzda tamamlayacaksınız. Bölüme başladığınızda hemen kayanın dibindeki sniper tüfeğini alın ve yukarıdaki siperlerde bulunan üç Officer'ı öldürün (özellikle Commando seviyesinde bu kısımda çok hızlı olmanız gerekiyor). Siperlerin yanına çıkıp tareti de havaya uçurun. Sahile sizin için bırakılacak olan paketi alın (bunlardan silah ve sağlık çıkıyor). Taretin yanından ilerlediğinizde küçük bir Tiberium tarlasının ardından, düşmüş uçağın içindeki veri diskini alın.



Secondary 2 : Disable Lower SAM Site

Harabelerin olduğu yere geldiğinizde hemen füzelerinizi kullanarak SAM sitelerini ve taretleri havaya uçurun.



Etrafta hızlıca dolaşıp üç Officer'ı da öldürün. Görevi tamamladığınızda köprünün üzerine bırakılacak paketi almayı unutmayın. Diğer göreve doğru ilerlerken yolun üzerinde karşılaşacağınız Cannon Emplacement'a çok dikkat edin ve onu füzelerinizle hemen yok edin.



Secondary 3 : Disable Upper SAM Site

Tertiary 1 : Destroy Defense Cannon

İki SAM sitesinin ve dev topun yanına geldiğinizde isterseniz önce SAM'leri vurmak yerine, C4'ler yardımıyla Defense Cannon'u havaya uçurabilirsiniz. Bu sayede bir bonus görev yapmış olacaksınız. Ama bunu yok etmek Soldier ve Commando seviyelerinde neredeyse imkansız. O yüzden bu seviyelerde buraya çıktığınızda hemen SAM'leri yok edin, Cannon'u GDI uçaklarına bırakın. Yola devam edin ve ayrıma geldiğinizde sağdaki yolu tercih edin. Buradaki asansör sayesinde doğrudan üssün içine gireceksiniz.



Primary 2 : Hack Communications Mainframe

Primary 3 : Acquire Security Card

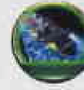
Communication Center'da bazı kapıları açamadığınızı göreceksiniz. Dışarı çıkın ve Tiberium Refinery'e girin. Burada öldüreceğiniz Officer'lardan birinin üzerinden anahtar kartı çıkacak. Onu alıp Comm. Center'a dönün ve kapıları açarak ana bilgisayara ulaşın. E tuşuna basarak bilgisayardan bilgileri aldığınızda dışarıya Sakura'nın helikopteri gelmiş olacak. Dışarı çıkın ve helikopterin ateşine ve füzelerine dikkat ederek önce füzelerinizle, sonra da Chain Gun ile vurarak düşürün. Helikopteri düşürdükten sonra isterseniz üsteki bonus görevleri tamamlayabilirsiniz.

Tertiary 2 : Disable Communications Center

Tertiary 3 : Disable Power Plant

Tertiary 4 : Disable Tiberium Refinery

Her iki anahtar karta da sahip olduğunuza göre Comm. Center, Power Plant ve Tiberium Refinery binalarına girip, MCT'leri bulup havaya uçurarak bonus görevleri gerçekleştirebilirsiniz.



Primary 4 : Escape via Submarine

Üssün demir kapısına doğru gidin ve yoldan aşağı inerek limana ulaşın. Buradaki bir iki Nod askerini de öldürdükten sonra denizaltıya doğru ilerleyerek bölümü bitirin.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank:
Level of Play : Soldier
Secondary Objectives : 3'te 3
Saves Loaded : 0 yükleme
Time To Finish : 20 dakika

Bölüm 5 : Stowaway



Primary 1 : Rescue Prisoners

Bu bölümde mümkün olduğunca sessiz hareket edin, yoksa çok fazla düşmanla karşılaşırsınız. Bölüme başladığınızda sarı kapılardan birinden geçmeye çalışırsanız kartınız olmadığını göreceksiniz ve P3 görevi açılacak. Diğer kapıdan geçin ve geniş alana gelince önce Nod Officer'ı sessizce vurun, aşağıdaki kırmızı varile ateş edip alttaki askerleri de öldürerek bütün silah ve cephaneleri alın. Yukarıdaki diğer kapıdan geçin.



Primary 2 : Sabotage Missile Racks

Girdiğiniz odadaki askeri öldürün ve E tuşu yardımıyla dört füze rafını da sabote edin. İlerleyin ve ortadaki kapıdan geçerek motor bölgesine ulaşın. Etraftaki Officer'ları öldürün ve bu sırada Black Hand Sniper'lara çok dikkat edin. Sizi iki vuruşta öldürebiliyorlar.



Secondary 1 : Disable Critical Engine Areas

Motor odasında alt katta dört ayrı köşede dört adet panel bulunuyor. Bunların tümünü vurduğunuzda bu görev tamamlanacak ama aynı zamanda kırmızı alarm verilmiş olacak. Bölümü fazla sorunla karşılaşmadan bitirmek istiyorsanız bu görevi es geçin. Üst motor odasında soldaki kapıdan geçerek ilerleyince laboratuarlara geleceksiniz. İlk koridorda bir mutant, sonra da bir viscerоid öldüreceksiniz. Odadaki asansörü kullanın, sonra diğer asansörle yukarı çıkarak güverteye ulaşın. İlerleyince sol tarafta bir merdiven göreceksiniz. Bu hapishane bölümüne gidiyor, aklınızda tutun. Sağdaki kapıdan ilerleyin ve tıp kısmındaki doktoru öldürerek yeşil kartı alın. Hapis kısmına dönün ve hücre kapısını açarak esirleri kurtarın.



Primary 3 : Acquire Deck Security Card

Şimdi sırada sarı kart var. Yeşil kartı aldığınız odaya gidin ve yukarı çıkın. Burada yeşil kart isteyen kapıyı açabileceksiniz. Merdivenleri ve asansörleri kullanarak sürekli olarak yukarıya çıkın. En üste ulaştığınızda camlı bir odada First Mate ile bir sürü Chem Warrior göreceksiniz. Hepsini öldürüp sarı kartı alın.



Primary 4 : Acquire Submarine Security Card

Bu kartı almak için bölümün başına dönmeniz ve geçemediğiniz sarı kapıyı açmanız gerekiyor. Kaptan geminin en üst kısmında bulunuyor ve onu öldürdüğünüzde kırmızı kart alıyorsunuz. Ona ulaşmak için ilerlerken P5 ve S2 görevleri çıkacak.



Primary 5 : Sabotage Torpedo Racks

Bu görev çıktığında merdivenlerden aşağı inmeye başlayın. En sonunda tamamen kapalı bir odaya geleceksiniz. E tuşu ile torpido raflarını sabote edin.



Secondary 2 : Destroy Apache

Apache helikopterini geminin içindeki açıklık kısımlarda bile görmeniz mümkün. Radardan mavi yıldız simgesini dikkatle izleyin ve uygun bir pozisyon yakaladığınızı düşündüğünüzde (ki bunun için geminin üst kısımları çok uygun) üzerinize doğru gelirken füzelerinizle onu yok edin.



Primary 6 : Protect Prisoners

Yine bölümün en başına gitmeniz gerekiyor. Denizaltının yanına ulaştığınızda esirlere saldıran askerleri göreceksiniz. Görünürdeki tüm askerleri öldürün ve esirlerin yanına giderek bölümü tamamlayın.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank:	★★★★
Level of Play : Soldier	★★★
Secondary Objectives : 2'de 2	★★★★★
Saves Loaded : 0 yükleme	★★★★★
Time To Finish : 26 dakika	★★★★

Bölüm 6 : Deadly Reunion



Primary 1 : Locate Hotwire

İlk olarak karşıdaki Rocket Soldier'ı öldürün. Biraz ilerledikten sonra hemen geri dönün, çünkü hem önden hem de arkadan Nod Officer'lar saldıracak. Ardından bahçeye bırakılan Light Tank'ı da patlattıktan sonra karşı binadaki tahtaları C4 ile patlatın ve Hotwire ile konuşun. Buradaki tüm silahları alın. Dışarı çıkın ve ilerideki APC'yi füzelerle vurun.





Primary 2 : Contact Gunner

Yoldan ilerleyince bir barikat göreceksiniz. Buna yaklaşmadan önce roketatarınızı hazırlayın çünkü bir Flame Tank bu barikatı patlatarak ortaya çıkacak. Burayı geçince şehir merkezine ulaşacaksınız. Ortada duran Gunner'ı göreceksiniz. Ama önce S1'i tamamlayın.



Secondary 1 :Secure Town Square

Önce balkonlardaki Rocket Soldier'ları vurun. Sağ taraftaki Light Tank'ı da hallettikten sonra paraşütle Nod birimleri gelecek. Bir süre burada oyalanıp saldıran herkesi vurun ve ardından direnişçilerle konuşun. Yan taraftaki eve girin ve ilerlemeye başlayın.



Primary 3 : Locate Deadeye

Deadeye görevi çıktıktan sonra yolu takip ettiğinizde ondan uzaklaşıyor görüneceksiniz. Ama Deadeye'ı bölümün sonlarına doğru bulacağınızdan bu kafanızı karıştırmasın. Evden bir köprüye çıkacaksınız. Köprünün sonundaki Gun'dan kurtulun ve devam edin. Sol tarafta bulunan Gun'ı kontrol edebiliyorsunuz, böylece paraşütle inenleri daha rahat öldürebilirsiniz. Sağ taraftaki kulübede iki sivil bulunuyor. Bu şekilde ilerleyince yeni bir eve geleceksiniz. İkinci katına çıkın ve silahları alıp direnişçilerle konuşun.



Secondary 2 : Escort Resistance

Hemen alt kata inin ve gelen Chem Warrior ve Officer'ları öldürün. Düşmüş helikopterin yanındaki duvarda Mendoza var. Chain Gun ile onu vurunca ölmeden



önce kaçacak. Etraftaki diğer Nod'ları da temizledikten sonra direnişçilerle konuşun ('E'). Hemen ileride bir Flame Tank daha var, dikkat edin. Daha sonra kullanabileceğiniz bir Light Tank bulacaksınız. Ona binin ve soldaki ilk binanın önünde durun.

Secondary 3 : Eliminate Engineers

Evden çıkın ve karşıdaki binaya girin. Üst kata çıkın ve pencereye çok yaklaşmadan tüfeğinizle aşağıdaki Engineer'ları vurun. Ateş ettiğinizde soldaki rampaya doğru koşmaya başlayacaklar. Sakın hiçbirini kaçırmayın. Etraftaki diğer Nod araçlarını da vurmayı ihmal etmeyin. Binadan çıkın ve hemen ileride sağdaki eve girin.

Secondary 4 : Contact Escapee

İçerideki adamla konuşmadan önce elinize Chain Gun alın çünkü konuştuktan hemen sonra Nod'lar saldıracak. Bu arada adam bize Personal Ion Cannon verdi, bölüm sonunda işimize yarayacak. Dışarı çıkın ve Light Tank'a binin. Biraz ileride solda kulübede kapalı direnişçiler bulacaksınız. Deadeye'ın içinde bulunduğu hana geldiğinizde önce çevredeki Buggy, Light Tank ve APC'leri yok edin. İkinci kata çıkın ve Deadeye ile konuşun.

Primary 4 : Locate Patch

Yola dönün ve ilerideki Flame Tank'a binin. APC'leri ve Flame Tank'ı yakarak patlatın. Biraz ileride pencerede Mendoza'yı göreceksiniz ama yine öldüremeden kaçacak. Katedrale ulaştığınızda hemen içeri girmeyin. Önce katedralin sol tarafındaki yoldan ilerleyerek S5 görevini yapın.

Secondary 5 : Rescue Babushka

Yolun sonunda bir eve gireceksiniz. Burada çok sessiz yürüyün ve kapının önüne gelir gelmez içerideki Black Hand ve Nod Officer'ı vurun. Yoksa Babushka'yı öldürüyorlar.

Primary 5 : Eliminate Black Hand

Tekrar katedrale dönün ve Patch ile konuşun. Şimdi içeriyi biraz savunmanız gerekecek. Önce camları kırın ve katedralin etrafındaki Mobile Artillery'leri roketatarla vurun. Apache helikopterleri üzerinde yeni Ion Cannon'unuzu kullanmanızı öneririm. Roketatar biraz yavaş kalıyor. Kalan son Black Hand askerlerini de öldürüp bölümü bitirin.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank: 3 yıldız
Level of Play : Soldier
Secondary Objectives : 5'te 5
Saves Loaded : 5 yükleme
Time To Finish : 38 dakika

Bölüm 7 : The Grip of the Black Hand

Primary 1 : Access War Room Computer

Çok basit bir bölüm, bu yüzden alarmdan çekinmenize gerek yok. İlerleyin ve Raveshaw'un heykelinin bulunduğu bahçeye gelin. S1 görevini yaptıktan sonra şatoya girin. Bulduğunuz tüm merdivenlerden yukarı çıkarak en üste ulaşın. Burada savaş odasına girip Kane ile konuştuktan sonra Ion Cannon'u alın ve E tuşuyla bilgisayarı kullanın. Kırmızı kartı da almayı unutmayın.

Tertiary 1 : Rescue Resistance

Heykelin iki yanındaki kulübelerden birinde bir direnişçi var. Onunla konuşarak kurtarın.



Secondary 1 : Disable Alarm

Şatonun kapısının tam karşısındaki kapıdan ilerleyin. Girdiğiniz binadaki hizmetçi size silah verecek. Merdivenlerden inin ve MCT'yi patlatarak alarmı susturun.

Tertiary 2 : Infiltrate Secret Cache

Şatonun ikinci katındaki kitaplıktaki raflardan birinin arkasında gizli bir oda bulacaksınız. Burada sizi birçok silah bekliyor.

Primary 2 : Evacuate Scientist

Tertiary 3 : Rescue Prisoner

Şatonun giriş katına inin ve yemek odasının yanındaki merdivenlerden bodruma ulaşın. Hücrelerden ikincisini açarak esiri kurtarın. İçinde dört kapı bulunan odada en soldaki kapıdan veri diskini alın ve yola devam ederek arkadaşlarınıza ulaşın.

Primary 3 : Escort Sydney

Geldiğiniz yoldan geri dönerek dışarı çıkacaksınız. Yolda bir Chem Warrior ve bir Engineer ile karşılaşıyorsunuz, vakit kaybetmeden onları öldürün. Dışarı çıktığınızda Mendoza ortaya çıkacak.

Primary 4 : Eliminate Mendoza

Elinize Ion Cannon'u alın ve tek atışta Mendoza'nın enerjisini sıfırlayın. Sydney'e doğru koşmaya başladığında siz de onun yanına koşun ve görevi bitirin.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank: 3 yıldız
Level of Play : Soldier
Secondary Objectives : 1'de 1
Saves Loaded : 1 yükleme
Time To Finish : 23 dakika

Bölüm 8 : Obelisk of Oppression

Primary 1 : Protect Team Members

Primary 2 : Evacuate Sydney

Primary 3 : Escape Nuclear Strike

Bu üç görev de birbiriyle iç içe. Bölümün başında Gunner konuşurken beklemeyin ve hemen dışarı çıkın. Yoldan ilerleyin ve Rocket Soldier'ları ve Gun'ı hemen yok edin. İki APC'yi de füzelerle havaya uçurduktan sonra grubunuzdakilerin zarar görmemesine dikkat ederek devam edin. Bu bölümde lazer tüfekleri çok işe yarıyor. Sürekli olarak pusularla karşılaşacak ve en sonunda SAM sitelerinin bulunduğu evin yanına geleceksiniz.

Primary 4 : Escort Hotwire to SAM Sites

Etrafı düşmanlardan temizlediğinizde Hotwire SAM'leri çevirecek ve bütün grup helikoptere binip gidecek. Siz yola devam edin.



Secondary 1 : Destroy Radar Installations

Zaten bu bölümü 6. bölümden hatırlıyorsunuz. Şehir merkezine ulaştığınızda radarları göreceksiniz. Birer C4 ile ikisini de havaya uçurun.



Secondary 2 : Rescue Resistance

Yolda karşılaşacağınız Light Tank ve Flame Tank'ın ardından iki de APC patlatacaksınız. 6. bölümde Hotwire ile buluştuğunuz yerin yakınında göreceğiniz kulübede direnişçiler var. Dışarıya çıktığınızda yine pusularla karşılaşacaksınız, o yüzden yolun kalanına yavaş biçimde devam edin.



Secondary 3 : Destroy Napalm Stockpiles

Size bırakılan Light Tank'a binin ve ilerideki Buggy, Flame Tank ve APC'leri yok edin. İlerideki Artillery'e de vurduktan sonra tankınız çok zarar gördüyse riske etmeyip inin. Bir Flame Tank daha vurduktan sonra Napalm stoklarına geleceksiniz. Önce etraftaki düşmanları temizleyin, veri disklerini alın ve füzelerle stokları patlatın.



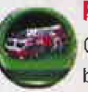
Secondary 4 : Destroy Stealth Tank

Uzaktan Obelisk'i gördüğünüzde yavaşlayın. Tüfeğinizle önce çevredeki tüm Engineer'ları tek tek öldürün. Yoksa Stealth Tank'ı tamir edeceklerdir. Tankı havada buğu şeklinde görüntüsünden tanıyabilirsiniz. Görünür hale gelmesini beklemeden üç füze ile onu havaya uçurun.



Secondary 5 : Disable Obelisk

Eğer elinizde yeterince füze kaldıysa Obelisk'e yağdırmaya başlayın. Cesaret edebilirseniz SSM'lerin yanındaki kapısından girip içeriden de devre dışı bırakabilirsiniz.



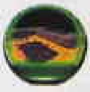
Primary 5 : Destroy SSM Launchers

Obelisk'in yanındaki SSM'leri vurduğunuz anda bölüm bitecektir.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank:
Level of Play : Soldier
Secondary Objectives : 5'te 5
Saves Loaded : 2 yükleme
Time To Finish : 31 dakika

Bölüm 9 : Evolution of Evil



Primary 1 : Escape Prison

Tabancanızı kullanarak dışarıdaki iki Officer'ı öldürün ve Chain Gun'a sahip olun. Hücrelere ulaştığınızda üst kattaki paneli kullanarak bütün kapıları açın. Böylece esirler size destek olacaklar. Dışarı çıkın ve tüm binalara tek tek girerek bütün hapishane tesisini temizleyin. Bu sırada birçok silah ve cephane bulacaksınız.



Primary 2 : Infiltrate Research Facility

Hapishane bölgesinden çıktığınızda önce etrafı temizleyin, sonra da sizi bekleyen tanka binin. Yolda birçok düşman aracıyla karşılaşacaksınız. Yolun ikiye ayrıldığı yerde hemen soldaki mavi tünele doğru girin ve araştırma tesisine ulaşın.



Primary 3 : Rescue Scientists

Bu, ulaşmak açısından biraz zaman alacak olsa da gidebileceğiniz tek bir yol olması açısından kolay bir görev. Yapmanız gereken devamlı olarak aşağı doğru giden asansörlere binmek. İlerlerken S1 ve S2 görevlerini alacaksınız.

Tertiary : Disable Cultivation Center

S1 ve S2 görevleri çıktığı anda sağdaki kapıdan girin ve oradaki MCT'yi patlatın.

Secondary 1 : Disable Station Alpha

Secondary 2 : Disable Station Beta

Yolun üzerinde bir Light Tank bulacaksınız. İdare ettiği kadar ilerleyin. Asansörden aşağı indiğinizde yine dışarı çıktığınızı göreceksiniz. Bu bölgede aşağı inen bir asansör daha bulunuyor. Aşağıda yeni bir yaratık olan Acolyte ile karşılaşacaksınız, Tiberium tüfeğine çok dikkat edin ve elinizde sürekli olarak lazer tüfeğini bulundurun. Kane'in hologramının olduğu odada sağ ve soldaki odalara girerek MCT'leri havaya uçurun ve bu görevleri tamamlayın. Şimdi Kane'li odadaki asansöre binin ve demo bittiği anda kaydedin.

Primary 4 : Eliminate Raveshaw

Elinize lazer tüfeğini alın ve Raveshaw'u bir iki kez vurun. Arkanıza bakmadan, radarı takip ederek odada koşmaya başlayın. Eninde sonunda Raveshaw ortadaki platforma zıplayacak. Bu sırada Ion Cannon ile ona ateş edin. İsterseniz sniper tüfeği ile kafasından da vurabilirsiniz. Bunu bir iki kez tekrarladığınızda Raveshaw ölecek.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank:
Level of Play : Soldier
Secondary Objectives : 2'de 2
Saves Loaded : 3 yükleme
Time To Finish : 43 dakika

Bölüm 10 : All Brains, No Brawn

Primary 1 : Protect Mobius

Primary 2 : Acquire Power Suit

Oldukça kolay bir bölüm. Dikkat etmeniz gereken en önemli şey tavan taretleri. Bunları füzelerinizle vurmanızı öneririm, diğer cephaneleri pek boşa harcamayın. Laboratuardan çıkınca asansörle yukarı çıkın ve sola giderek Power Suit'i bulun. Mobius bunu giyince oldukça güçlü oluyor, korumanıza pek ihtiyacı kalmıyor. Ayrıca yavaş ilerlemenizi öneririm çünkü Nod ile Mutant'lar savaş halinde. Etraf biraz temizlenince kalanı da siz temizleyin.

Primary 3 : Escort Mobius to Surface

Kane'in hologram odasından sola giderek yeşil kartı alın. Sağdaki odaya gidin ve bilimadamı ile konuşun. Size sarı kartın yerini gösterecek. Artık geçen bölümde geldiğiniz yolu takip ederek üsten dışarı kolayca çıkabilirsiniz.

Primary 4 : Escort Mobius to GDI

Burada çok acele etmeyin çünkü köşeyi döndüğünüzde oldukça kalabalık bir Officer grubu ile karşılaşacaksınız. Oraya doğru ateş edin ve köşeye saklanarak gelen Officer'ları yakın.

Tertiary 1 : Eliminate Nod Resistance

Kanyonda biraz daha dolaşın ve kalan son Nod birimlerini de yok edin. İşiniz bitince Mobius'un gittiği helikopterin yanına giderek bölümü bitirin.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank:
Level of Play : Soldier
Secondary Objectives : 0'da 0
Saves Loaded : 3 yükleme
Time To Finish : 20 dakika

Bölüm 11:Tomorrow's Technology Today



Primary 1 : Sabotage Temple of Nod

Bu bölüm ne yaptığınızı biliyorsanız oldukça basit ve kısa bir bölüm. Ben oynarken durumu bölümün sonlarında fark ettiğimden bayağı zamanımı aldı. Ama size kısa yolu anlatacağım, böylece zaman bakımından beş yıldıza ulaşabileceksiniz. Bu bölümde Secondary görevler farklı olabiliyor, mesela sizde bazı Helipad veya SAM görevleri çıkmayabilir. P1 görevi yine bölümün en sonunda tamamlanacak.





Secondary 1 : Disable Southern SAM Site
Secondary 2 : Disable Hand of Nod
Primary 2 : Acquire Base Security Card

Füze ile SAM'i vurun ve Hand of Nod'a girin. Alt kata inin ve Officer'ı öldürerek sarı kartı alın. Devam ederek MCT'yi patlatın. Üst katlarda bolca silah ve cephane bulabilirsiniz. Bölüm sonunda sıkıntı çekmemek için bunları da toplayın.



Primary 3 : Access Southeastern Gate

Tiberium Refinery'e doğru gidin, dışarıdaki Black Hand'lerden birinin üzerinden yeşil kart çıkacak. Açmanız istenen kapıya gidin ve düğmeye basarak kapıyı açın. Hand of Nod'un yanında bekleyen Mammoth'a binin ve açtığınız kapıdan içeri girin.



Secondary 3 : Disable Tiberium Refinery
Tertiary 1 : Disable Obelisk

İşte dediğim kolaylık. Bundan sonraki tüm görevleri tek kalemde toplamak mümkündü aslında, çünkü binaları etkisiz hale getirmek için içine girip uğraşmanıza gerek yok. Ne de olsa altınızda Mammoth var. Açtığınız kapıdan girince Mammoth Tank ile önce Tiberium Refinery'i, sonra da Obelisk'i yok edin.



Primary 5 : Access Northwestern Gate

Mammoth'tan inin ve arka taraftan dolaşarak bu kapıyı da açın.







Primary 6 : Disable Construction Yard
Secondary 4 : Disable Tiberium Silos
Secondary 5 : Disable Western SAM Sites
Secondary 6 : Disable Western Helipad
Secondary 7 : Destroy Turrets

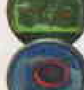
Mammoth tekrar iş başında. Tüm bu görevleri bir iki kez ateş ederek tamamlayabilirsiniz. Apache helikopterlerini vurduktan sonra Air Strip'i de havaya uçurun ki hava desteği kesilsin.



Primary 7 : Access Northeastern Gate

Yolunuz kapandığı zaman Mammoth'tan inin ve arka taraftan dolaşarak kapıyı açın.





Primary 4 : Disable Power Plant
Primary 8 : Disable Communications Center
Secondary 8 : Disable Northern Helipad

Bu iki yapıyı da Mammoth ile yok ettikten sonra Temple of Nod'a dönebilirsiniz. Binaları dışarıdan patlattığımız için Ion Beacon bulamadık. Locke bize havadan bir beacon gönderiyor (Temple'ın hemen önünde bulabilirsiniz). Beacon'ı yerleştirin ve bölümü bitirin. Bölümde dolaşırken bir UFO dikkatinizi çekmiş olabilir. Kırmızı kartı aldıktan sonra buna girebiliyorsunuz, içeride yeni bir silah olan Volt Rifle bulunuyor.

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank:
Level of Play : Soldier
Secondary Objectives : 8'de 8
Saves Loaded : 5 yükleme
Time To Finish : 44 dakika

Bölüm 12 : Stomping on Holy Ground




Primary 1 : Rescue Sydney
Primary 2 : Infiltrate Temple Bunker

Öncelikle hemen bir köşeye çekilip bir süre bekleyin. Ortalık biraz sakinleşince önce kenarlardaki tavan taretlerini vurun. Etraftaki silahları toplayın ve yarığın köşesine gelip aşağıda gördüğünüz düşmanları vurun. Bir alt kata atlayın ve aynı şeyi tekrarlayın. En alt kata indiğinizde önce etrafı temizleyin. Sola gidin ve odadaki 4 Templar'ı da öldürün. Kane'in odasına gelince, yan odadan yeşil kartı alın. Yeşil kart isteyen kapıdan geçin ve herkesi öldürün. Buradaki odalardan birinde sarı kartı bulacaksınız. Sarı kart isteyen kapıyı açın.



Primary 3 : Infiltrate Temple Power Core

Laboratuar odasında sakın acele etmeyin. İçeride gördüğünüz tüplerdeki Templar'lar teker teker serbest kalıyorlar. Kullanabileceğiniz en iyi taktik dönen kapının önünde durmak, gördüğünüz Templar'ları lazer tüfeğiyle vurmak ve biraz geri çekilip kapının kapanmasını sağlamak. Kapı şeffaf olduğundan nereye nişan almanız gerektiğini görebileceksiniz. Hepsi öldüğünde kaydedin ve içeri girin. Asansörü kullanarak aşağı tünellere inin. Buradaki yaratıklar bitmek bilmiyor, o yüzden devamlı sola doğru koşarak Tiberium'suz tüneli bulun ve kaydedin. Burada birçok Black Hand var ve merdivenlerden çıkarken oldukça sorun yaratacaklar. En üste ulaşınca oyunu kaydedin. Petrova'ya ateş ettiğiniz anda demo seyredecek ve ardından oyundaki en zor savaşa gireceksiniz. Size tavsiyem savaş başladığı anda hemen yandaki ufak odaya girip köşeye saklanmanız ve oyunu kaydetmeniz. Ben buraya kadar sıfır yükleme ile gelmiştim, bölüm bittiğinde yükleme sayısı 15 idi :) Petrova'dan önce etraftakileri vurmanız gerek, çünkü Tiberium silahlarıyla Petrova'yı iyileştiriyorlar. Yavaş yavaş hepsini vurunca Volt Rifle'a geçin ve Petrova'yı rahatça öldürün. Kırmızı kartı alın ve Sydney'i kurtarın.



Primary 4 : Escort Sydney

Sydney'in önünde durduğu değil de diğer kırmızı kapıdan geçerek önce etrafı temizleyin. Sonra Sydney'in sizi takip etmesini sağlayın. Asansörlerle yukarı çıkarken gördüğünüz Black Hand'leri hemen vurun. Eğer zarar görmediyseniz kaydedin ve bu şekilde en üste ulaşın.



Primary 5 : Sabotage Nuclear Missile

Sydney füzeyi sabote etmeye çalışırken ortaya çıkan Black Hand'leri öldürün. Kısa bir süre sonra bölüm tamamlanacak ve Renegade'i bitirmiş olacaksınız. Hayırlı uğurlu olsunzzzzz...

Bölüm sonu raporu:

Mission Rank:
Level of Play : Soldier
Secondary Objectives : 0'da 0
Saves Loaded : 15 yükleme
Time To Finish : 40 dakika

Can Kori | can@level.com.tr

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Dungeon Siege

`Enter`a basarak diyalog penceresini açın. Daha sonra, başlarına `+` işareti koyarak kod'ları girin (+potionaholic gibi).

Kod	Sonuç
checksinthemail	Maximum altın
potionaholic	3 Super Health ve 3 Super Mana potion.
faertehbadgar	Badger
chunkey	Daima kısa
minjooky	Ufak karakterler
maxjooky	Büyük karakterler
shootall	Klik'lemeniz gerekmez
mouse	Mouse'u aktif hale getirir
rings	Seçileni aktif hale getirir
zool	Yenilmezlik
drdeath	Maximum hasar
movie	Filmi kaydeder
loefervision	Savaş sisini kaldırır
xrayvision	Texture'ler (kaplamalar) görünmez
sniper	Ok menzilini 100 metreye kadar çıkartır
resizelabels	Karakterlerin isimleri büyük gözükür
sixdemonbag	150'den fazla demon



Freedom Force

`INIT.PY` dosyasını notepad veya bir başka kelime işlemcisiyle açın. Daha sonra aşağıdaki satırı bulun ve şu şekilde değiştirin:

import ff

ff.CON_ENABLE=1

Dosyayı kaydettikten sonra, artık konsol'dan cheat'ler girebilirsiniz. `~` tuşuna basarak konsolu açın. Sonra, aşağıdaki kod'u `Base` ekranında girin.

Campaign_AddPrestige(9000000)

Bu kod size 9 milyon prestij kazandıracak. Bu sayede 3. görevde kendinize karakter yapabilip onu oyunda kullanabileceksiniz.

Herhangi bir noktada aşağıdaki kod'u girebilirsiniz.

DEBUG_ALLPOWERS=1

Bu kod takımınızdaki herkese yetenek kazandıracak.)

Diğer kodlar (yine konsolda girilecek):

Campaign_AddPrestige (numara)

Campaign_AddCP (isim, numara)

Campaign_Recruit (isim)

Campaign_UnlockOrigin (isim)

god

peace



Hereos of Might and Magic IV

Oyun sırasında `Tab` tuşuna basın ve aşağıdaki kod'lardan birini girin ve `Enter`a basın.

Kod	Sonuç
nwcGoSolo	Otomatik oyun
nwcAres	Kavgayı kazanma
nwcAchilles	Kavgayı kaybetme
nwcHephaestus	Elven chainmail
nwcNibelungenlied	Sword of the Gods
nwcTristram	Crusaders
nwcLancelot	Champions
nwcStMichael	Melekler
nwcSevenLittleGuys	Dwarves
nwcMerlin	Magi
nwcCronus	Titans
nwcBlahBlah	Vampirler
nwcHades	Şeytanlar
nwcUnderTheBridge	Troll'ler
nwcKingMinos	Minotaur
nwcXanthus	Nightmare
nwcFafnir	Black Dragons
nwcAthena	Gain skill
nwcThoth	Level atlama
nwcIsis	Büyüleri öğrenme
nwcRagnarok	Senaryoyu kaybetme
nwcHermes	Sınırsız hareket
nwcValhalla	Senaryoyu kazanma
nwcSacrificeToTheGods	Max. şans
nwcSphinx	Haritayı açığa çıkarır
nwcImAGod	Cheat menu'su
nwcPan	Max. moral
nwcCityOfTroy	Tüm binaları inşa etme
nwcOldMan	Old man Jack



The Sims: Vacation

`Ctrl`, `Shift` ve `C`ye basarak giriş kutusunu açın ve `Rosebud` yazın. Ekstradan 1000 Simoleans kazanacaksınız. Daha sonra her `!` yazdığınızda 1000 Simoleans'ınız daha olur.



Political Tycoon

Oyun srasında `Enter`a basarak chat ekranını açın ve `beauty`, `redemption` kod'larından birini girin.



CHEATSTATION



State Of Emergency (PS2)

Aşağıdaki tuşlara oyun esnasında sırasıyla basmanız gerekmektedir.

Yenilmezlik: L1, L2, R1, R2, X
Kaos modda sınırsız zaman: L1, L2, R1, R2, yuvarlak
Sınırsız cephane: L1, L2, R1, R2, üçgen (silahınızı bırakıp yapın)
Tüm silahlar: L1(2), R2(2), X
Pistol: sol, sağ, aşağı, L1, üçgen
Tazer: sol, sağ, aşağı, L1, yuvarlak
Biber spreyi: sol, sağ, aşağı, L1, kare
Göz yaşartıcı gaz: sol, sağ, aşağı, L1, X
Shotgun: sol, sağ, aşağı, L2, üçgen
Minigun: sol, sağ, aşağı, R1, üçgen
Alev tabancası: sol, sağ, aşağı, R1, yuvarlak
Grenade Launcher: sol, sağ, aşağı, R1, kare
Rocket Launcher: sol, sağ, aşağı, R1, X
AK47: sol, sağ, aşağı, R2, üçgen
M16: sol, sağ, aşağı, R2, yuvarlak
El bombası: sol, sağ, aşağı, R2, kare
Molotov kokteyli: sol, sağ, aşağı, R2, X
Görev atlama: sol(4), üçgen
Görev seçme: L1, L2(3), L1, X
Yumrukla kafa koparma: L1, L2, R1, R2, kare
Küçük oyuncu: R1, R2, L1, L2, X
Büyük oyuncu: R1, R2, L1, L2, üçgen
Normal oyuncu: R1, R2, L1, L2, yuvarlak
Kaos modda Bull: sağ(4), X
Kaos modda Freak: sağ(4), yuvarlak
Kaos modda Spanky: sağ(4), üçgen
Polis: L1' i basılı tutarken R2(2), L2 ve R1 yapın.
Sınızsız Kaos mod zamanı: Arcade moddaki bütün Kaos levelları tamamlayın.

Ace Combat 4: Shattered Skies (PS2)

Bonus options: 18 görevi de başarıyla tamamlayın ve oyununuzu save edin. Oyunu yeniden yüklediğinizde şu seçenekler açılacaktır:

Special Continue: bütün oyunu yeni uçaklarla ve silahlarla oynayabilir, hatta geçen oyundan kalan paranızı da kullanabilirsiniz.
Free Mission: istediğiniz görevi oynayabilirsiniz.
Trial Mission: oyunu zamana veya puana göre oynayabilirsiniz.
Scene Viewer: videoları izleyebilirsiniz.
Music Player: oyundaki 36 müzik parçasını da dinleyebilirsiniz.

Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)

Hile modu: oyun esnasında R2 + L1 + sol + üçgen yaparken start tuşuna basın. Ölümsüzlük ve bölüm seçme açılacaktır.
Süper karakter (Level 20): oyun esnasında R2 + L1 + sol + üçgen yaparken R3' e basın.
Drizzt olarak oynamak: ana menüde L1 + R1' i basılı tutarken X + üçgen yapın.
Yükleme ekranını kontrol etme: "Loading" yazısını çevreleyen alevlerin üzerine gelin.

Rainbow Six: Covert Ops Essentials

'~' tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lardan birini girin.

Kod	Sonuç
avatargod	Tek karakter için yenilmezlik
teamgod	Takım için yenilmezlik
bignoggin	Hey! Kafanız kocaman oldu!
meganoggin	Heyyy! Daha da kocaman oldu!
theshadowknows	Tek karakter için görünmezlik
teamshadow	Takım için görünmezlik
5fingerdiscount	Inventory'nizi doldurur
tumpunchkick	2D karakter modelleri



Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege

Numerik klavyedeki 'Enter'a basarak konsolu açın. Daha sonra kod'ları girin ve 'Enter'a basın.

Kod	Sonuç
superman	God mod
shadow	Görünmezlik
run	Hızlı hareket etme
autowin	Görevi kazanırsınız
chickenrun	Tavuk bombalar (evet tavuk)
squirrelkite	Sincap Launcher (evet sincap)
extremepaintball	Paintball mod'u



Monkey Brains

Oyunu çalıştırıp tek kişilik oyunu seçin ve aşağıdaki level kod'larını girin.

9bhjk7es	yu6kb8xd	gfh8y7dav
exghjuy	upfqhq6	ger2wue
hge8urh	ysg8rtj	rp8me9q
98mtyfxc	9nw8ycyh	9nj98vs
fh97p3yt	8nbfga75	dnhwmk5
8hkdhg5	yzr6krtby	3rvpwd9y
ktzv5ebm	wum5fx6	kkbs6t
rlzdd01	dhpb3de	mbt2kp2c
mdpzsgcy	yabzb7hd	htymxus1
mkmf5nxkg		



Jedi Knight II: Jedi Outcast

Cheat mod'unu aktif hale getirmek için 'Shift' ve '~' tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve 'devmapall' yazın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan birini girin.

Kod	Sonuç
god	God mod
noclip	Duvarlardan geçme
notarget	Düşmanlar sizi es geçer
kill	Kendi kendinizi öldürürsünüz
give all	Tüm silahlar, sağlık ve cephane
give health	Sağlığınız 100 olur
give armor	Zırhınız 100 olur
give ammo	Cephane 100 olur
give X #	X yerine istediğiniz item'i yazın



Ski Resort Tycoon

Oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını yapın:

Kod	Sonuç
Shift + Ctrl+Alt + S	Yağmur ve kar
Shift + Ctrl + Alt + X	Çığ
Shift + Ctrl + C + A + T	Extra para
Ctrl + K	Değiştirilebilir menu seçenekleri
Shift + Ctrl + S	Dağınızı dümdüz yapar
Ctrl + W	Hızlı frame rate
Ctrl + Y	Yavaş frame rate
Shift + Ctrl + K	Gücü 99999 yapar
Ctrl + Shift + I	Tüm insanlar düşer
Ctrl + Shift + W	Warp hızı
Ctrl + Shift + Q	Panik

Hooligans: Storm Over Europe

Oyun sırasında 'Ctrl' tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
Broodjekroket	450,000 $
frikandel	Daha fazla holigan
shaslick	Silah ve bomba
stamppot	Görevi kazanma
boerenkoolmetworst	Görevi kaybetme

Diğer kodlar (aynı şekilde 'Ctrl' tuşunda basılı tutularak girilecek): frietjewaterfiets, bereklauw, hamburger, mexicanosate, vlammetjes, kip-korn, kaassoufle, patatmet, frietspeciaal, frietjeoorlogmetuitjes



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın



CHEATSTATION

Gauntlet level: oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
Extreme mode: Gauntlet level' da oyunu bitirin.

Grand Theft Auto 3 (PS2)

Tank (Rhino): oyun esnasında yuvarlak(6), R1, L2, L1, üçgen, yuvarlak ve üçgen yapın. Önünüzde bir tank belirecek.
Uçan arabalar: oyun esnasında sağ, R2, yuvarlak, R1, L2, aşağı, L1 ve R1 yapın. Hızlanıp yukarı tuşuna bastığınızda havalanacaksınız.
Aranmama: oyun esnasında R2(2), L1, R2, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı ve aşağı yapın. Oyunu save ederseniz bu kodun etkisi kalıcı olacaktır.
Yüksek aranma seviyesi: oyun esnasında R2(2), L1, R2, sol, sağ, sol, sağ ve sol yapın. Oyunu save ederseniz kodun etkisi kalıcı olacaktır.
Tüm silahlar: oyun esnasında R2(2), L1, R2, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın. Kodu tekrarlarsanız cephane alırsınız.
Sınırsız cephaneye sahip olabilmek için "tüm silahlar" kodunu tekrar tekrar çalıştırıp 9999' a getirin. Artık cephaneniz azalmayacaktır.
Tam sağlık: oyun esnasında R2(2), L1, R1, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın. Bu kodu kullandığınızda aracınızın görüntüsü düzelmese bile yeni gibi hareket eder.
Tam zırh: oyun esnasında R2(2), L1, L2, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.
Daha fazla para: oyun esnasında R2(2), L1, R1, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.
Tüm arabaları yok etme: oyun esnasında L2, R2, L1, R1, L2, R2, üçgen, kare, yuvarlak, üçgen, L2 ve L1 yapın.
Superman: oyun esnasında sağ, R2, yuvarlak, R1, L2, aşağı, L1 ve R1 yapın.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.
(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyunuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Gunfighter: The Legend Of Jesse James (PS One)

Target Take Down oyununda sınırsız kurşun:	80184CD4 - 0028
Rolling Rampage oyununda sınırsız kurşun:	80184914 - 0036
Darağacında sınırsız hayat:	800B84C4 - 0005
Madende sınırsız hayat:	80117FA4 - 0005
Saloonda sınırsız hayat:	800E6CC4 - 0005
Kasabada sınırsız hayat:	800B23D4 - 0005
Trende sınırsız hayat:	800EE8B4 - 0005
Darağacında reload yok:	800B84C8 - 0006

Planet of the Apes

Options'da isminizi aşağıdakilerden biri olarak girin.

Kod	Sonuç
great ape	Maymunlar için god mod
apesaremyfriends	Kendiniz için god mod
fastdunk	Hızlı koşma
buggers'store	Matrix mod
!haleluya!	Deli maymunlar
aliensdock	Yaratık maymunlar
crap more on limet	Maymun olursunuz (oh olsun size, çok oynadınız)

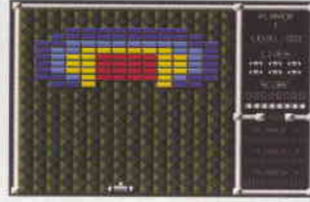


Aquanoid

Level kod'ları

Level	Kod
Level 10	CERTIFICATE
Level 20	GYPSUM
Level 30	LEVIATHAN
Level 40	PREDECESSOR
Level 50	SKELETON
Level 60	VULTURE
Level 70	FREQUENCY
Level 80	BUCCANEER
Level 90	TRADITION
Level 100	REFLEX
Level 110	AFFLUENCE
Level 120	HOSTAGE
Level 130	MEMORIAL
Level 140	ZODIAC

Password yerine 'NZFH' ve yanına gitmek istediğiniz level'ı yazın.



Tony Hawk's Pro Skater 3

Oyunu durdurduktan sonra options'dan cheats menüsüne girin. Daha sonra aşağıdaki kod'ları girin:

Kod	Sonuç
backdoor	Cheat mod
roadtrip	Level seçme
YOHOMIES	Tüm karakterler
Peepshow	FMV bölümleri

Gizli karakterlerle oynamak için, skater yaratma ekranında isminizi aşağıdakilerden biri olarak girin.

062287	80's Mark	Braineaters
Crashcart	DDT	Eastside
Frogham	GMIAB	Gorilla
Grass Patch	Mini Joel	Pimpin Frank
Rastapopolous	Skillzilla	Stacey D



Rollercoaster Tycoon: Corkscrew Follies

Giriş ekranında 'RCT2' yazıp 'Enter'a basın. Oyuna 1 milyon dolar, tüm araçlar ve sınırsız parayla başlayacaksınız.



Airline Tycoon

Oyun sırasında aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
ATMISSALL	Tüm görevler
DONALDTRUMP	Para kazanma
EXPANDER	Havaalanı genişler
MENTAT	Tüm yardımcılar aktif
SHOWALL	Tüm uçaklar görünür olur
THINKPAD	Notebook kazanırsınız
WINNING	Görevi kazanma
MISSIONCROWD	Daha fazla insan



Deadly Dozen

Oyunu durdurun ve kod'ları girin.

Kod	Sonuç
winmission	Görevi kazanma
losemission	Görevi kaybetme
stats	Oyun istatistiklerini görme
ac919	God mod, sınırsız cephane, uçma mod'u
hitlermode	Düşman ölmez
ammo	Sınırsız cephane
godmode	God mod
fly	Uçma mod'u
invis	Görünmezlik



CHEATSTATION



Madende reload yok:	80117FA8 - 0006
Saloonda reload yok:	800E6CC8 - 0006
Kasabada reload yok:	800B23D8 - 0006
Trende reload yok:	800EE8B8 - 0006

Ekstra zaman için R1' e basın:

D007CD2C - F7FF
8007D14A - 0E0E
D007CD2C - F7FF
8007D14E - 0E0E

Megaman X6 (PS One)

Tüm parçalar:	800CCF40 – FFFF
	800CCF42 – FFFF
Tüm özel silahlar:	30097169 – 00FF
Sınırsız Giga Attack:	80097148 - 0120
Sınırsız Ground Dash:	80097152 - 0120
Sınırsız Guard Shell:	80097156 - 0120
Sınırsız Ice Burst:	8009714C - 0120
Sınırsız hayat:	300CCF09 - 0009
Sınırsız Magma Blade:	800971E - 0120
Sınırsız Metal Anchor:	80097150 - 0120
Sınırsız Meteor Rain:	80097154 - 0120
Sınırsız Ray Arrow:	80097158 - 0120
Sınırsız Yammar:	8009714A - 0120

Enerji doldurmak için L1 +L2:

	D00CF922 - FAFF
	800970FC – 2020
Ölümsüzlük için L2:	D00CF922 - FEFF
	80097118 - 0000
	D00CF922 – FEFF
	80097144 – 00FF

Kapılardan geçerken ölümsüzlük kodunu, aşağıdaki ile iptal etmelisiniz:

D00CF922 - FFFE
80097118 - 0000
D00CF922 - FFFE
80097144 - 4000

State Of Emergency (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E
	EE87A1F2BCC4CC52
İyi skor:	DE8140C2C19E7B82
	DE8140CEC19E7B82
Sınırsız zaman:	CE813A72BCA99B84
Sınırsız sağlık:	CE813A76BCA99B84
Sınırsız cephane:	CE813A7EBCA99B84
Ekstra karakterler:	CE812FF6BCA9A2A2
Yumrukla kafa koparma:	CE813A06BCA99B84
Daha çok yağmalama:	CE813A02BCA99B84
Daima Tiny Mod:	CE813A0EBCA99B84
Daima Huge Mod:	CE813A0EBCA99B85

Normal mod için L3+R3 yapın:

	0E810438BCA99A7C
	CE813A0EBCA99B83
Düşük toplam zaman:	DE8140E2FBE4563B
Chaos tamam:	CE813EFEBCA9FA7C
	CE812EFEBCA9FA7C

donanma



Bu ay bir bilgisayar sahibi olmanın en zevkli yanlarından birinin, içini kurcalayabilmek olduğunu anladım. Önce termosifonum bozuldu. Öylece baktım servis gelene dek. Ofiste PS 2 bozuldu. Hadi al servise götür. Televizyon kafayı sapıttı. Hadi bir daha servise. Palm'in bağlantı noktası içe göçtü... servis. Ama bilgisayar öyle mi? Bağırsakları açıkta, sabahtan akşama tak çıkar. Harddisk mi yandı? Sök at. Ekran kartı mı çalışmıyor? Çıkar bir silkele. Windows mu açılmıyor? Bas formatı kardeşim, korkun kimden? Bu yüzden sanırım insan bilgisayarını daha bir sahipleniyor, daha çok seviyor.

Tuğbek Ölek







Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

bilgisayarlarhasta

Klez Süratle Yayılıyor

Nisan ayının sonlarında çıkan yeni bir virus kısa sürede yayıldı. Virüsün özelliği beraberinde geldiği e-mail'in görüntülenmesinin bulaşmasına yetmesi. Internet Explorer 6.0 virüslü e-mail'i görüntülemeden önce kullanıcıya sorduğu için bulaşmasını önlemek mümkün olabiliyor. Ancak IE 5.0 ve daha eski versiyonlarda virüs direkt olarak bulaşıyor. Bu yüzden virüs daha çok IE'ını yenilememiş Windows 98 kullanıcılarında görülüyor, XP ve 2000 kullanıcıları çok daha az etkilendi.



Virüsün diğer özellikleri ise random bir mail konusu ve mail adresi ile adres defterinizdeki herkese kendini yollaması. Üstelik beraberinde size ait kişisel dosyaları da rasgele yolluyor. Bu dosya bir resim veya ofis dökümanı olabiliyor. Symantec Klez'i temizleyen özel bir araç çıkardı. Ayrıca herkesin IE 6.0'a geçerek ilerde virüs bulaşmamasını garantilemesi ve bilmedikleri e-mail'lerin dosyalarını açmamaları gerekiyor.

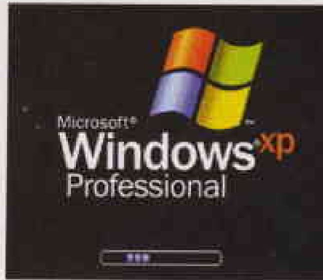
iPodikiyekatladı



Apple'ın akıllara ziyan MP3 player'ı iPod'un kapasitesi 5GB'dan 10GB'a çıktı. Halen sigara paketi boyutunda olan iPod tartışmasız piyasadaki en iyi MP3 Player. iPod'un fiyatı da artan kapasite ile birlikte 500$'dan 600$'a çıktı. Ancak 5GB'lık model hala 500$'a satılıyor. Üstelik Media Four isimli bir firmanın piyasaya sürdüğü XPlay isimli program sayesinde iPod'u artık PC'de de kullanabiliyorsunuz.

WindowsXPServicePack1

Toplamda 50MB'ı bulan update'leriyle kullananları bezdiren Windows XP için bir servis paketi hazırlanıyor. Sistemdeki temel eksiklik ve bug'ları giderecek olan paketin bir ön kopyası şimdiden OEM üreticilerine dağıtılmaya başlandı. Ancak bu ön kopyanın asıl önemi Windows Messenger, Windows Medya Player ve Internet Explorer'ın da içinde olduğu bileşenlerin Uninstall edilmesine izin vermesi. Microsoft'un bu paketi sürmesi, halen sürmekte olan tekel davalarının bir baskısı olarak yorumlanıyor.



duron'unsonsenesi

AMD yaptığı açıklama ile bu sene içinde Duron'un üretimini keseceğini açıkladı. Bu sene içinde çıkacak olan Hammer serisi 64-bit işlemciler ile birlikte Duron üretimi duracak. Bundan sonra üst seviye pazarda AMD'yi Hammer temsil ederken orta ve alt seviyede Athlon yer alacak.

bluetoothindahouse

Microsoft nihayet destekliyor

Özellikle telefonlarda yoğun olarak kullanılmaya başlamasına rağmen PC'lere adım atamayan kablosuz iletişim teknolojisi Bluetooth nihayet masaüstlerine geliyor. Microsoft Bluetooth için sadece yazılımsal değil donanımsal destek de verecek. Bu sene içinde Bluetooth kullanan bir kablosuz mouse-klavye seti çıkacak. Bu setin reciever'ı klavye ve mouse dışında Bluetooth destekli 5 cihazı daha bağlayabilmenizi sağlayacak.



60X CD-ROM Yazıcı

Sharp, CD-ROM sürücü ve CD-ROM yazıcılarda kullanılacak yeni bir optik sistemi geliştirdi. Firmanın iddiasına göre GA100T8R6MZ gibi "süper cool" bir isme sahip olan yeni optic IC çipseti ile 60X hızında yazan ve daha da güzeli 60X hızında okuyan CD-ROM sürücüler üretilebilecek. Üstelik 30 sene sonrasına değil. Sharp bu super hızlı sürücülerin bu sene sonuna doğru çıkacağını söylüyor. Hadi hayırlısı.

Logitech Duble Optik

Logitech yeni bir optik mouse serisi çıkardı. Mevcut model isimlerinin sonuna eklenen Dual Optical ifadesiyle ayırt edilen bu yeni seride mouse'lar bir değil iki optic tarayıcıya sahip. Her biri 800dpi çözünürlüğünde olan iki optik tarayıcı hem çok daha hassas bir mouse kullanımı sağlıyor hem de mouse'u önceki modellerde yaşanabilen sapıtmalardan tamamen kurtarıyor.



Kredi kartı boyutunda dijital kamera

Logitech duble optic mouse'larının ardından bu ay daha da ilginç bir ürünle çıktı karşımıza. Kredi kartı boyutunda bir dijital kamera. Bırakın cebi neredeyse cüzdana sığacak kadar küçük olan Pocket Digital, 1.3 megapixel çözünürlükte fotoğraf çekebiliyor. Yurtdışı fiyatı 130$ olarak açıklanan cihaz, yüksek çözünürlükte 53 resim alabiliyor.

intel'denkuvvetşurubu



Intel, kendi işlemci ve çipsetine sahip bilgisayarların performansını arttıran yazılımının yeni versiyonunu çıkardı. Intel Application Accelerator 2.1'in tüm Windows işletim sistemleri için ayrı versiyonları mevcut. Program, Intel 810, 815, 820, 840, 845, 850 ve 860 çipsetlerini destekliyor. Ayrıca Pentium4 M işlemciye sahip Laptop'larda da kullanılabiliyor. Temel olarak sistem içindeki veri transferlerinde oluşan darboğazları kaldıran program bu sayede bilgisayarın açılış hızını, işletim sisteminin yüklenme hızını, sürücülerin I/O performansını arttırıyor. Ayrıca grafik kartının I/O performansını da arttırdığı için 2D ve 3D oyunları hızlandırıyor. Elbette genel olarak tüm performansta da bir artış söz konusu.

Athlon sistem kullandığımdan performans artışının ne kadar olduğuna bakamadım. Ama çok büyük gelişmeler de beklememek lazım. Programı www.intel.com/support/chipsets/IAA/index.htm adresinden çekebilirsiniz. Eğer chipset'inizin modelini ve dolayısıyla desteklenip desteklenmediğini bilmiyorsanız yukarıdaki adreste "General Information" başlığının altındaki "Identify your Intel chipset" linkinden çekeceğiniz 100kb'lık küçük bir dosya ile chipsetinizin modelini öğrenebilirsiniz. Ayrıca Application Accelerator 2.1'i yüklemeden önce Intel Chipset Software Installation Utility'yi yüklemeniz tavsiye ediliyor. Bu dosyanın download'u da bir seçenek olarak eklenmiş.

billgates'ifecikeklediler

1 Nisan şakasının böylesi



İki hınzır, komik Kanada'lı Audette ve Trudel, Bill Gates'i tongaya düşürdüler. Bir ay kadar süren bir çabadan sonra Gates'i radyo programlarına katılmaya ikna eden ikili programı ekonomi programı, programın diğer konuğunu da Kanada Başbakanı Jean Chrétien olarak tanıttılar. Programı Trudel sunuyordu, diğer konuk da başbakan değil Audette'di elbette. Mizansene göre o gün Başbakanın bilgisayarı çökmüştü ve çok kızgındı. "Lanet bilgisayarlar!!" diye söze giren Audette "Windows 95'i bulan gerizekalı kim?" deyince Bill Gates'den uzun süre ses çıkmadı. Karşısındakini Başbakan sandığı için gıkı çıkmayan Gates soğuk terler dökerken, Başbakan rolündeki Audette Kanada'ya geldiğinde Bill Gates'i götüreceği favori mekanlarını anlatıyordu. Bu mekanlarda aslında Montreal'in en meşhur striptiz barlarıydı.

Daha önce Celine Dion ve Jaques Villeneuve'ü de kandıran ikili bir anlamda bugüne dek Kanada hakkında sürekli espri yapıp kafa bulan Amerika'lılardan intikam aldılar.

sony'denasrınpda'i



Sony'nin yeni Palm'i NR70V insanın aklını alan cinsten. 320x480 çözünürlükte 54.000 renke sahip mükemmel bir ekran, 66MHz'lik güçlü bir işlemci, entegre dijital kamera, 16MB standart hafıza ve ek Memory Stick yuvası, standarta yakınQ klavye, MP3 çalabilme yeteneği ve müzik dinlemeye özel uzaktan kumandalı harika bir kulaklık. Bu kadar özelliği bir araya getiren başka bir el bilgisayarı duyan varsa beri gelsin. Üstelik NR70V kendi ekseninde katlanarak klavyeli ve klavyesiz kullanım imkanı sunuyor. Sony'nin henüz ülkemize getimediği NR70V'nin satış fiyatı 599$, ayrıva dijatal kamerası çıkarılmış 499$'lık NR70 modeli de mevcut.

pc'dedual-shock

Playstation gamepad'ini PC'ye takın



Diyelim ki Playstation'ınız var ve Dual Shock'unuzu PC'nizde de kullanmak istiyorsunuz veya PC Gamepad'lerini beğenmediğinizden PC uyumlu bir Dual Shock arayışındasınız. Tek yapmanız gereken küçük bir adaptör kullanmak. Adaptörü USB portundan PC'ye takıyorsunuz Dual Shock'u ise adaptöre. Eğer Win 98 veya ME kullanıyorsanız disketten sürücüyü yüklüyorsunuz. Win 2000 ve XP'de buna da gerek yok. Hemen oyunları oynamaya başlayabiliyorsunuz. Adaptörün iki modeli var. Tek Dual Shock takılabilen model 16$, iki Dual Shock takılabilen ise 32$. Buralarda bu cihazdan hiç görmedim, ancak Internet'te farklı marka ve modellerde bolca mevcut. Benim gördüğüm en iyi alternatif merconnect.com'daydı.



Microsoft Fiyat Kırıyor

X-Box satışlarında yaşanan hayal kırıklığının sürmesi üzerine Microsoft konsolun fiyatında ciddi bir indirim yapmaya karar verdi. Avrupada ilk olarak 484$ fiyat etiketi ile satılan X-Box yeterli ilgi görmediği için %40 oranında fiyat kıracak olan Microsoft, konsolun fiyatını 266$'a indirecek. Şu ana dek yüksek fiyattan X-Box alanların tepkilerini çekmemek için de Microsoft mevcut müşterilerine bir teşekkür paketi sunacakmış (seçtikleri 2 oyun ve controller).

KaZaa'ya Ambargo

Morpheus ile yollarını ayırması ve 1.6 versiyonunu çıkarmasının ardından KaZaa hakkında kötü söylentiler çıkmıştı. Kullanıcılarının bilgilerini haksız yere topladığı yani SpyWare olduğu iddiaları bir yana KaZaa'nın kullanıcıya sormadan başka yazılımlar yüklediği ortaya çıktı. Brilliant Digital Entertainment'in üretimi olan ve kendi işleri için kurulduğu bilgisayarların hem hard-disk alanını hem de CPU gücünü kullanan yazılım tam bir skandal olarak adlandırılıyor. Herkese tavsiyemiz KaZaa'yı kaldırmaları ve tekrar kurmamaları. Ayrıca bu tip programlarla baş edebilmek için Ad-Aware'in yeni çıkan 5.71 sürümünü kurabilirsiniz.





Oyununu Yanında Taşı

Her yerde her mekanda oyun oynamanın sırları

Oyun oynamak diyince aklımıza hep bilgisayarın veya televizyonun karşısına kurulmak geliyor. Halbuki pek çoğumuz daha gerçek bilgisayarlardan habersizken, ilk önce game-watch'lar sayesinde tanışmamış mıydık bilgisayar oyunlarıyla? Belki bir saatin içine tıkılmış çok basit bir yarış oyunu, belki yukarıdan düşen elmaları tutmaca gibi anlamsız bir şey. Ama o zamanlar oyunlarımız cantamızda veya cebimizde dururdu. Her yere bizimle gelirdi.

Nedense bizde bu game-watch fırtınası ve bir ara patlayan tetris çılgınlığı dışında taşınabilir oyunlar unutuldu gibi. Dünyada hem el bilgisayarları, hem de GameBoy ile en muhteşem günlerini yaşarken bizde cep telefonu oyunları bile taşınabilir oyun cihazlarına heves uyandıramadı.

Level'ın, hele ki Donanma'nın buna el atmaması kaçınılmazdı. Bu yüzden bilgisayarın başından kalkıp yollara, otobüslere, sokaklara, duraklara vurdum kendimi. Cebimde oyunlar insanın vakit geçirdiği her yerde oynamanın zevkine baktım.

Farklı Taşınabilir Cihazlar

Oyunları cebinizde taşımak için üç seçeneğiniz var: El bilgisayarı, GameBoy veya cep telefonu. En yaygın olmasına rağmen cep telefonu oyunları hala çok prematüreler. Ne olduklarını, nasıl olduklarını zaten çok iyi biliyorsunuz. Belki bilmediğiniz önümüzdeki yıllarda bu işin çığrından çıkacağı. Bu sene E3'te bu konuda yeni teknolojilerin açıklanacağı ve ciddi sürprizlerin olacağı söyleniyor. Eğer cidden çarpıcı şeylerse, E3 dönüşü bu konuya dalarız. Ama önce oyun kategorisine çok daha fazla giren El bilgisayarı ve GameBoy'a bakacağız. Öncelik çok daha yaygın olan el bilgisayarlarında. Gelecek ayda GameBoy ve özellikle GameBoy Advance hakkında söyleyecek çok şeyimiz olacak.

El bilgisayarlarında iki farklı standart söz konusu, Palm OS ve WinCE. Özellikle Handspring, Sony ve Palm tarafından desteklenen Palm OS hem daha yaygın hem de daha eski olduğundan yazılımlar açısından daha zengin. Compaq ve Toshiba tarafından desteklenen WinCE ise MP3 çalabilmek, el yazısı tanımak gibi ek özelliklere sahip. Ayrıca WinCE sistemler Microsoft tarafından üretilen her işletim sisteminde olduğu gibi sistem kaynaklarına bir türlü doymuyor. Bu da WinCE sistemlerin daha pahalı olduğu anlamına geliyor.

El bilgisayarlarındaki diğer bir önemli ayrım renkli ve tek renk ekranlar arasında. Renksiz ekranlar hem "koyu yeşil üstüne gri" gibi iğrenç bir görünüme sahipler hem de backlight dediğimiz kendinden aydınlatmaları olmadığı için loş ortamlarda ekranı seçmek oldukça zor. Hemen her oyunun hem tek renk hem de renkli versiyonu var. Bir oyunu yüklerken kendi cihazınıza uygun olanı seçmek durumundasınız. Özellikle oyun oynarken renkli ekranın üstünlüğü çok açık. Ama fiyat olarak da farkını hissettiriyor. Yine de bence bir el bilgisayarında oyun oynanacaksa bunun Palm OS işletim sistemine sahip ve renkli olması öncelikli tercih.

Stylus'la Oynamanın Zevki

El bilgisayarların en önemli özelliği elbette ekranlarının dokunmatik olması. Cihazla birlikte ucu kapalı küçük bir kaleme benzeyen stylus geliyor. Stylus ile ekrana dokunduğunuzda bu algılanıyor. Bilgisayarda mouse'u bir ikonun üzerine getirip tıklarken, el bilgisayarlarında direkt olarak Stylus ile o ikona tıklıyorsunuz. Stylus ile ekrana zarar vermeden ve kolayca her türlü komutu bu şekilde veriyorsunuz. Bu bazı oyunların

"İşlemci güçlerinin ve emülatörlerinin gelişmesiyle yakında her el bilgisayarı bir GameBoy Advance olabilir"





çok daha kolay oynanmasını sağlıyor. Buna en güzel örnek sanırım Bejeweled. Geçen aylarda CD'de verdiğimiz, son ayların en popüler arcade-puzzle tipi oyunu. PC'de renkli taşları mouse ile seçip kaydırırken el birlgisayarında stylus ile tutup çekiyorsunuz. Böylesi hem daha hızlı hem de daha eğlenceli. Kart oyunları, shoot-em up'lar, rpg'ler kısacası hemen hemen her türdeki oyunu ekrana dokunarak oynamak çok daha kolay.

Ekrana dokunarak oynamanın çok zor olduğu tek tür FPS'ler. Palm OS için Doom, Wolfenstien, Serious Sam gibi ilginç FPS'lar çıkmış olsa da bunları oynamak hiç de kolay değil. Ekrana dokunarak oynanmayacağından aşağıdaki tuşları kullanmak zorundasınız. Ne yazık ki hemen hiç bir el bilgisayarında bu tuşlar GameBoy'larda olduğu gibi oyun oynamaya yeterince elverişli değil. Ama idare ediyorlar.

Palm OS'da hemen her türden oyun bulmak mümkün. Elbette arcade ve puzzle türü daha yoğun, ayrıca kart oyunları da çok popüler. Çok güzel grafikli bir dolu bilardo, golf oyunu var. Shoot-em up'larda bence bilgisayardakileri zorlayacak kalitede. Özellikle Zap 2016! ve 3D Starfighter. Ayrıca sıkı oyuncuları eski günlere götürecek text bazlı FRP'ler ve Adventure'lar bulmak da mümkün. PC'de hit olan hemen her oyunun küçük bir versiyonu yapılıyor Palm OS için. Mesela Sims'in Bebop isminde sevimli bir kopyası var. Ayrıca Ancient Red, Palm'in Diablo'su olarak anılıyor.

Tucows, Download.com gibi sitelerde yüzlerce Palm OS oyunu bulabiliyorsunuz. Malesef bunların pek azı gerçekten çarpıcı şeyler. Ve iyi oyunlar genelde demo veya shareware versiyonu oluyor. Yani oyunun bir kısmını oynayabiliyorsunuz. Ama işin güzel yanı Palm OS oyunlarının boyutları genelde 50kb ile 250kb arasında değişiyor. Yani bir MP3 download edeceğiniz sürede 20'den fazla Palm oyunu çekebilirsiniz. Bu yüzden elinize geçen her oyunu indirip bir denemek mantıklı. Çok sevdiklerinize de 5$ ila 15$ arası bir ücret ödeyip tam sürümlerini Internet'ten çekebilirsiniz.

Gameboy Emülatörü

Palm OS'da oyun oynamak için bir seçeneğiniz de GameBoy emülatörleri kullanmak. Bulabileceğiniz iki iyi emülatör var. Bunlar Liberty ve Phoenix. Ben Liberty'yi daha başarılı ve kullanışlı buldum. Henüz GameBoy Color ve GameBoy Advance oyunlarını desteklemiyor. Ancak hemen her GameBoy oyununu oynayabiliyorsunuz. Eğer elinizde bir oyunun ROM'u varsa Liberty ile birlikte gelen küçük bir program ile bunu Liberty'ye uyumlu hale getirebiliyorsunuz.

GameBoy emülatörlerini kullanırken en büyük sorununuz emülasyon olmasından dolayı bazı oyunların yavaş çalışması. GameBoy'larda sprite'lara özel bir grafik işlemcisi var. Palm OS'da bu işi CPU'dan halletmeye çalıştığımız için sistem yavaş kalıyor. Bu sorunu aşmanın yolu ise el bilgisayarınızı overclock etmek. Neyse ki bu iş PC'de olduğu gibi zahmetli değil. Overclock programlarından birini yükleyip hangi program için, el bilgisayarının hızını hangi seviyede kullanmak istediğinizi seçmeniz yeterli. Ben Fast CPU'yu kullandım ve hiç bir sorunla karşılaşmadım. Programı yükledikten sonra sadece Liberty için standart 33Mhz olan CPU hızını 46MHz'e çıkardım ve overclock'u aktif hale getirdim.. Böylece oyunlar daha sağlıklı çalışmaya başladı. İşlemci güçlerinin ve emülatörlerinin gelişmesiyle yakında her el bilgisayarı bir GameBoy Advance olabilir.

Elbette el bilgisayarı sırf oyun almak için alınacak bir cihaz değil. Günlük yaşamınızda, işte veya okulda size sayısız kolaylıklar sunduğu, yaşamınızı düzene sokmaya faydası olduğu için alınmalı. Özellikle sık seyahat eden insanlar için olmazsa olmaz bir cihaz. Ama bir Palm'iniz varsa ve oyun oynamıyorsanız, çok şey kaçırıyorsunuz demektir.



PALM OYUNLARINA ÖRNEKLER

Bu ay dergimizin CD'sinde 17 Palm oyunu var. Bazıları demo, bazıları ise tam sürüm. Palm oyunlarına en iyi örnek olabilecek olanlar şunlar.

Bejeweled



Şu araların en popüler mini oyununda amaç benzer taşları yan yana getirmek. Siz aşağıdan temizledikçe yukarıdan yenileri geliyor. Palm OS versiyonu PC versiyonundan daha iyi olan nadir oyunlardan. Öncelikle basit versiyonda ısındıktan sonra zor versiyonda skorunuzu zorlayın. Bizim en sıkı Bejeweled'cımız olan Serpil'in High-Score'u 72.360. Bakalım geçebilecek misiniz?

Air Hockey 3D



Kimi yörelerimizde Bilardano olarak da bilinen Air Hockey oldukça zevkli bir oyundur. Amaç hava yardımıyla masanın üstünde kayan disk'i rakip kaleye yollamak. Bu oyunu da Stylus yardımızyal dokunarak oynuyorsunuz. Demo versiyonunu 20 gün ve 12 zorluk seviyesinden sadece 4'ü açılıyor.

3D Star Fighter



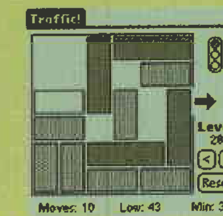
Palm için yapılmış en iyi 3D oyunlardan biri 3D Star Fighter. Uzayda ilerleyip gruplar halinde gelen düşmanlarınızı vurmaya çalışıyorsunuz. Boşlukta pek çok power-up var. Zamanla daha akıllı ve sağlam düşmalar geldikçe bunlara çok ihtiyacınız oluyor.

Car CL



Crazy Cars'a benzeyen yukardan görünüşlü bir araba yarışı. Oldukça zevkli. Tek derdi aşağıdaki tuşlardan oynarken zorlanmanız. Ama ısındınız mı kimse sizi tutamaz. Evlere ağaçlara çarpmayın, çünkü belli bir hit puanınız ve sayılı arabanız var.

Traffic!



Çok basit grafikleri ve tek renkli olmasına rağmen hastalık gibi insanı saran bir bulmaca. Amaç gri kutuları ileri geri, yukarı aşağı oynatarak beyaz kutuyu ekranın solundan dışarı çıkarmak. Başta kolay gibi gelebilir ama zamanla 25-30 harekette çözülen bulmacalar geldikçe zorlanıyorsunuz.

EZ's ZONE

Resimli 3D Sözlüğü 2

Tefrika halinde üç boyutlu bilgilere devam ediyoruz!

Sözlüğümüze kaldığımız yerden devam ediyoruz. Eğer henüz açıklamadığımız ve sizin merak ettiğiniz terimler varsa lütfen bana mail ile bildirin, bu terimlere öncelik tanıyalım.

DirectX: Oyunlarda en çok kullanılan API'dir. Aslen bir API'ler grubudur. Bir oyunda ki 3D grafiklerden tutun, kullandığınız joystick'e, seslerden oyun içi videoların oynatılmasına kadar genelde onun işidir. 3D grafiklerden Direct3D, 2D grafiklerden DirectDraw, seslerden DirectSound, kontrol cihazlarından DirectPlay sorumludur. Kısacası DirectX olmadan oyunda olmaz.

Direct3D: DirectX'in 3D grafiklerden sorumlu esas oğlanıdır. Şu an en çok kullanılan 3D API'sidir. LitTech 3.0 ve Unreal Warfare gibi gelişmiş 3D motorları bu API'yi kullanır. DirectX 8.0 ile gelen ve DirectX 9.0 ile devam edecek pek çok özellik sayesinde Direct3D en gelişmiş 3D API'sidir. Vertex ve Pixel Shader'lar gibi pek çok yeni teknoloji Direct3D sayesinde hayat bulmaktadır.

OpenGL: 3D grafikler için üretilmiş ve oldukça yaygın kullanılan en eski API'lerden biridir. Aslen profesyonel 3D grafikler için programlandığı için Direct 3D'ye göre biraz daha sorunludur ve bazı özelliklerden yoksundur. Ancak performans ve kalite olarak çok iyidir. OpenGL'in kullanıldığı en meşhur 3D motoru Quake3'dür.

Glide: Geçtiğimiz yıllarda iflas ederek kapanan 3dfx firmasının geliştirdiği 3D API'sidir. OpenGL ve Direct3D'ye göre çok daha zayıf kalan Glide aynı zamanda çok sorunludur. Uzun süredir desteklenmeyen bu API sadece eski oyunlarda karşımıza çıkmaktadır ve sadece 3dfx ekran kartları ile çalışmaktadır. 3dfx'in batmasında payı vardır desek pek de yanlış olmaz.

Software Rendering: Oyunların herhangi bir 3D API'si ve 3D hızlandırıcı çipi kullanmadan çalışmasıdır. Bu modda oyunlar hemen hiç bir yeni teknoloji ve efekti kullanmaz, sadece düşük çözünürlüklerde çalışabilir ve hem performans hem de grafikler çok kötüdür. Yeni oyunların çoğumda bu mod bulunmamaktadır. Diğer API'lerde çok ciddi bir sorun olmadığı sürece kullanılmamalıdır. Software modunda en iyi oyunlar bile 3D ile hızlandırılmış Quake 1'den kötüdür.





Doku (Texture): Bir 3D resim poligonlardan, yani üçgenlerden oluşur. Poligonlar tek renklidir ve yalın hallerinde gerçekçilikten çok uzaklardır. Gerçekçi gözükebilmeleri için üzerlerine doku (texture) dediğimiz ve temelde iki boyutlu resimler olan katmanlar kaplanır. Böylece poligonlar bize anlamsız üçgenler olarak değil, deri, kumaş, tuğla gibi gerçek yaşamdan materyaller olarak gözükür.

Anti-aliasing: 3D grafiklerde özellikle diagonal (çapraz) çizgilerde oluşan tırtıklı, kırık kırık görünen grafik hatasına Aliasing denir. Doğal olarak çirkin, sevimsiz bir şeydir. Anti-aliasing ise bu çirkin grafik hatasını düzelten metodların tümüne verilen ortak isimdir. Performans'da düşüşe neden olsa da grafik kalitesini belirgin şekilde arttırır. Ancak kullanmak için cidden çok iyi bir ekran kartı gerekir.

Full Screen Anti-Aliasing (FSAA): Gelişmiş bir anti-aliasing metodu olan FSAA'da görüntü önce daha büyük çizilir, AA uygulanır ve daha sonra boyutu tekrar ufaltılarak monitöre yollanır. Çok fazla işlem gerektirdiği için mutlaka ekran kartından donanımsal olarak desteklenmelidir. FSAA açıkken genelde çözünürlük oldukça düşük tutulur.

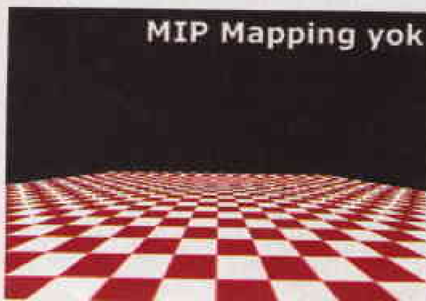
Bump Mapping: Oyunların içindeki 3D objelere kaplanan dokuların girintili çıkıntılı gözükmesini sağlayan tekniktir. Bu metod sayesinde düz olan sahıtlar yapıları değişmeden, sadece dokularında oynanarak, gerçekçi bir görünüme kavuşur. Performans'da ciddi bir kayıba yol açmaktadır.

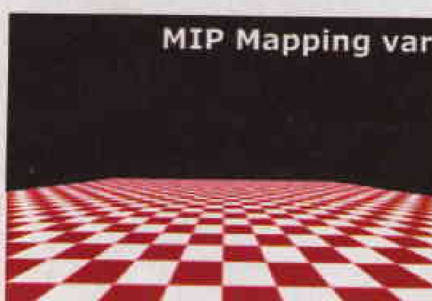
MIP Mapping: Bu metotta 3D objelerin üzerine kaplanan dokuların farklı çözünürlüklerdeki versiyonları hafızada tutulur. Obje ekrandan uzaklaştıkça üzerine daha düşük çözünürlüklü dokular kaplanır. Obje yaklaştıkça dokuları genişler. Sonuçta uzaktaki obje daha ufak gözüktüğünden daha düşük çözünürlükte doku kaplanması görünümünü bozmaz, daha da gerçekçi kılar. Bu metod hafıza genişliğini daha ekonomik kullanarak performansın da artmasını sağlamaktadır.

Texture Compression: Büyük dokuların sıkıştırılarak hafızada daha az yer kaplamasını, böylece performansın artmasını sağlayan tekniktir. Şu an en yaygın kullanılan doku sıkıştırma metotları DirectX Texture Compression ve S3TC'dir.

Bilinear Filtering: Objelerin üzerine kaplanan dokulardaki her pixel'i (yani noktayı) çevresindeki dört pixel'le renk olarak kaynaştırarak genel görüntüyü daha pürüzsüz hale getiren metottur.

Trilinear Filtering: Bilinear Filtering'in bir adım ötesine giderek her noktayı çevresindeki 8 nokta ile kaynaştırarak daha da yumuşak ve pürüzsüz görüntü sunan metottur. Yeni nesil ekran kartlarında Blinear Filtering ve Trilinear Filtering ciddi bir performans kaybına yol açmıyorlar.





Koş Be SD Kim Tutar Seni!

Nihayet SD-RAM yüksele yüksele DDR-RAM'i yakaladı. Biz de Donanım Pazarı'ndan yolladık. Bir çağ daha kapandı böylece. Yok artık SD-RAM diye bir şey. DDR'a geçmişken hazır nForce'umuzu da takıp biraz daha tasarruf ettik ekonomik sistemde. Gerçi 3D performansımız düştü ama hem DDR'a geçtik hem daha ucuza mal ettik. Hem yeni ekran kartı terfisi ilerde yine yapılır. Böyle işte. Bir ay daha geçti.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		

Donanım Pazarı

	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 1000 MHz Boğaziçi/Ebis: 69$	AMD AthlonXP 1700+ Boğaziçi/Ebis: 140$	AMD AthlonXP 2000+ Boğaziçi/Ebis: 265$
Anakart	ASUS A7N 266-E nForce Çizgi/Boğaziçi: 179$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160$
Bellek	256MB DDR-RAM Fiyatı: 66$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 75$	512MB RD-RAM Fiyatı: 170$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 94$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 94$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 159$
Ekran Kartı	nForce'a dahil	Abit GeForce3 Ti 200 128 MB Çizgi/Datagate: 189$	Winfast GeForce 4 Ti 4440 Kont/Multimedya: 325$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 155$	Sony G220 17" Empa: 340$	Sony G520 21" Empa: 909$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 65$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 69$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 69$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 43$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 92$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 195$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 37$	APACHE 56k V90 USB TET: 60$	Elsa Microlink USB TET: 60$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 90$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**785$**	**1339$**	**2535$**

Yan Ürünler

	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

"Ortalıkta "Ben donanımdan anlarım" diye dolanan, sağa sola ucuz bilgilerle caka satan pek çok ukala kişiler var. Şimdi hepsine birden sormak istiyorum, var mı içinizde bir çekvalf takan, dirseğe teflon saran? Buattan buata kablo çekmeden, kofra takıp sökmeden nasıl donanımcı oluyoruz? Perşembe pazarını karış karış bilmeyen adamdan donanımcı olur mu?"

Bu satırlar Türkiye'de donanımın ve donanımcılığın atası olan Fikret Usta'nın 1967'de yayınlanan "Bir Donanımcının Günlüğü" kitabından. Zamanında ne ülkemizde ne de dünyada bilgisayarlar gelişmediği için pek anlaşılamayan ve derdini sürekli tesisatçı ağzıyla anlatmak zorunda kalan Fikret Usta olmasa, bugün ülkemizde bilgisayar sektörü bu denli gelişemezdi. 1969'da yazdığı "Overclock'un 100 Sırrı" isimli son kitabı talihsiz bir döneme denk geldiği ve kimse tarafından anlaşılmadığı için Komünist damgası yiyen ve bu acıya dayanamadığı için ince hastalığa yakalanıp aramızdan ayrılan Fikret Usta'yı saygıyla anıyoruz.

Tuğbek Ölek

AGP Pro ne ola ki?

Selam Onur naaber çoktandır görüşemiyoz. Neys.. Hemen sorulara geçiyorum.

1) Bende Asus A7A DDR-SDR model anakart var. Bunun AGP Pro diye bir özelliği olduğu yazıyor. Bu özellik AGP 4X ten daha mı hızlı? Yoksa farklı bir özelliği mi var?

2) 333MHz DDR-RAM'ler çıkacakmış. Doğru mu? 266MHz DDR-RAM'ler ile arasındaki fark nedir?

3)MGS2 sence PC'ye ne zaman çıkar? Sence tahminen nasıl bi sistem ister?

Neyse benden bu kadar... Bye&Smile Tuğbek'e selamlar.

Bahadır Ekinci

Bahadır, Onur'la muhabbeti bayağı geliştirmişsiniz anlaşılan, ne güzel. Gel gör ki attığın mail'in adresinde geçen "tugbek" kelimesi sana bir şey çağrıştırmamış. Onur'a mail atacağın zaman "tugbek" yerine "onur" yazmayı denersen mesajın daha doğru bir adrese ulaşır. Neyse ki mektubunda "miyoruz" yenine "miyoz", "bir" yenine "bi" kullanmak gibi bir güzellik yaparak hemşeri olduğumuzun mesajını vermişsin. O açıdan selamını alıp sorularını süratle cevaplıyorum.

1) Asus'un anakartlarında AGP Pro slotunu uzun zamandır görüyoz. Bu standart AGP'den bir kaç pin fazla olan bi port tipi ama ben henüz bu modda üretilmiş bir ekran kartına rastlamadım. Gelecekte çıkacağına dair bişey de görmedim. Ama sana bi zararı da yok.

2) 333 MHz DDR-SDRAM'ler çıktı ve 266Mhz'liklere göre 67MHz daha hızlılar. Başka bi farkı yok.

3) Bu gidişle biraz zor çıkar. Hem grafik, hem oynanış detayı olarak o kadar kompleks bir oyun ki PC'ye kolay kolay çıkmaz. Çıkarsa da nası sistem isteyeceğini Allah bilir. bkz. Bu ayın ahiret sorusu.

Şehirler arası Multiplayer

Merhaba, ben Disciples 2'yi Internet'ten Gümüşhane - Ankara arası nasıl oynayabilirim. Biz Internet TCP/IP Conection For DirectPlay'den oynamaya çalıştık ama beceremedik. Oysa arkadaş aynı Internet Cafe'den farklı bilgisayarlarla oynayabilmiş. Yoksa Serial Conection For DirectPlay'den mi oynamalıyız? Internet Cafe'lerin biri kablolu diğeri Modemden bağlanıyor. Bunlar bir şey değiştirir mi? Sorunumu açıklayabilirseniz sevinirim. Hadi kendine iyi bak.

Ali Köprülü

Ali soruna Disciples özelinde cevap veremem çünkü oyunu oynamadım. Ama genel olarak olayın mantığını anlatayım. İki kişililik multiplayer'lar da eğer Internet üzerinden bir server bulamıyorsanız tek şansınız TCP/IP veya IPX üzerinden oynamaktır. Bu durumda bir kişi server açar ve diğeri bağlanır. Bunun için server'ı açanın IP adresini karşı tarafa vermesi gerekir. Ancak bilgisayarın gerçek IP adresi yoksa, mesela bütün kafe tek bir IP adresine sahipse, bağlantı kurulamayabilir. Ayrıca iki bilgisayarın arasında bulunan, kafe veya ISS'lerden birine kurulmuş, bir firewall'da bu bağlantıyı engelleyebilir. Muhtemelen sizin sorununuz bunlardan biri. Bir de IPX destekleyen oyunlarda bu protokolün her iki sisteme de yüklenmiş olduğundan emin olmalı. TCP/IP web sayfalarının da protokolü olduğu için illa ki yüklüdür zaten.

Serial Connection ise yan yana iki bilgisayarı USB veya Paralel porttan bağlamaktır ki Gümüşhane - Ankara arasına kablo çekmeden bu modda oynama şansınız yok. Eğer oyun destekliyorsa Gamespy gibi bir programla birbirinizi bulup bağlanmanız mümkün olabilir.

Medal of Honor OpenGL Sorunu

Bilgisayarımın özellikleri PII 350, 64MB+128MB 100 MHz SD-RAM, 32MB ASUS GF2 MX200 TV-OUT, 6.4 GB harddisk ve Win XP.

1) Ekran kartım OpenGL'i destekliyor ama MOHAA'yı yüklediğimde "could not opengl subsytem" gibi bir mesaj çıkıyor ve açılmıyor. Bu soru daha öncede sorulmuştu ama OpenGL'in sitesindeki sürücüleri indirdim ama yüklemenin sonunda hata mesajı veriyor ve uninstall ediyor. Ayrıca QuakeIII'de bulamadım. Bunun XP ile ilgili sorunu olabilir mi? Ya da başka ne yapabilirim?

2) Şu anda fiyatları ucuzladığı için hard-disk almak istiyorum ama karar veremedim. 40GB Seagate 5400rpm var bir de 20GB Seagate 7200rpm var. Performans farkı çok mudur? Hangisini tercih etmeliyim?

3) Internet'te gezerken www.arena.com.tr'de OEM DIM 64MB 800MHz RDRAM'i 24.40$+KDV'ye buldum. Bundan iki tane alsam şu anki 192MB 100MH SD-RAM'imden daha yüksek performans alır mıyım? Anakartım destekler mi? (Anakartımı 99 yılında aldım. Maili başka yerden yazdığım için modeline bakamadım.)

4) Mönitörümün ekranı bazen kapanıyordu bende hafifçe vurunca görüntü geri geliyordu. Şu anda olmuyor (manyetik alan derseniz öyle bir durum yok durup dururken oluyordu). Bunun sorunu ne olabilir?

Sorularım bu kadar. Aslında yayınlamanız içim göndermedim sadece cevap istiyorum. Cevapları yazabilirseniz sevinirim. (Yayınlarsanız da fena olmaz hani :) Herkese selamlar.

Can NERGİZ

Güzel ve anlamlı sorular. İşte aynı güzellikte cevapları.

1) MOHAA'nın OpenGL sorunu ile ilgili o kadar çok mail geldi ki. Ama bu sorunu ben bütün çabama rağmen ofiste veya evdeki her hangi bir bilgisayarımda yaşayamadığımdan çözümünü de bilmiyordum. Ancak EA'ın destek sitesinde bu konuda bir çözüm yayınlandı. Ben bunları denedim, cidden de OpenGL sorununa yol açıyor. Ama sizin sorunu-

Biliyor muydunuz?

Teknik Servis'e soru yollayan okurların %90'ının MB, MHz gibi temel birimlerin doğru yazılımını bilmediğini ve bu sayfa hazırlanırken bu hataların tek tek düzeltildiğini... Bilmiyordunuz.





Fikret Usta'nın ilk Sony monitörü



İşte büyük çabalar sonucu internete giren ilk Türk Fikret Usta. O zamanlar halka açık olmadığından oldukça sorun yaşamıştı.



Fikret Usta'nın en çılgın Overclock denemesi. 3Mhz'lik işlemciyi 5Mhz'e çıkarmıştı. Ancak patlama sonucu evi tarumar olmuştu.

nuz bunlardan birimidir bilemiyorum. Denemekte fayda var. "CLW_StartOpenGL() - Could not load OpenGL subsystem" mesajını alıyorsanız.. Birincisi sisteminiz yetersiz olabilir. 16MB'ın altında RAM'e sahip ve OpenGL desteklemeyen sistemlerde bu hata çıkıyor. İkinci olarak eski sürücüler kullanıldığı için bu hata çıkabiliyor. Ayrıca Win XP'de kurulum sırasında yüklenen sürücülerin bu sorunu açtığı, kart üreticisinin kendi sürücüsünün kullanılması gerektiği söyleniyor. Dördüncüsü ve en ilginci, eğer sistemde TwinView veya nView gibi bir çift monitor ya da aynı anda TV-Out ve monitör özelliği varsa ve bu açıksa bu hata mesajını veriyor. Oyuna girmeden önce bu tip bir özellik varsa mutlaka kapamalısınız. Başka bir tavsiye oyunu başlatmadan önce masaüstünde ekran çözünürlüğünün 800x600'a, renk derinliğinin ise 16-bit'e ayarlanıp oyunun öyle başlatılması. Son olarak Voodoo 3 sahiplerinin ekran kartlarının 4.12.01.0666 sürümü sürücülerini kullanması gerekiyor.

2) Bu saaten sonra 5400rpm bir hard-disk almak bence anlamlı değil. 7200rpm olan Seagate Barracuda çok iyi bir hard-disk ve bence tercihin bu olmalı.

3) Can donanım satın almak için oldukça iyi bir site bulmuşsun. Arena, Türkiye'nin en büyük donanım dağıtıcısı olduğu için her açıdan benzer sitelerden çok daha iyidir ve çok güvenilirdir. Fiyatları öyle çok ucuz değil, ama kampanyalarını takip etmekte fayda var, ara sıra oldukça kelepir ürünler yakalayabiliyorsun. Ama ne yazık ki anakartın RD-RAM desteklemiyor. Temel olarak bir anakart sadece bir RAM tipini destekler. Bu yüzden anakart değişmeden RAM tipi değişemez.

4) İçinde bir temassızlık vardı herhalde. Belki bir parça falan kaymıştır taşırken. Sorun tekrar çıkarsa doğru bir teknik servise.

> **"Medal of Honor'daki "Could not load OpenGL subsystem" hatasını gidermek için yapmanız gereken..."**

ATA 100 desteği yoksa?

Bilgisayarımda 6.4GB'lık hard-disk, Celeron 633MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB TNT2 M64 Ekran kartı var.

1) Benim anakartın ATA-100 desteği yok. Ben Seagate Barracuda IV 7200rpm 60GB'lık hard-disk almak istiyorum. Bunu bilgisayarımda kullanabilir miyim? (Anakartım ATA-66 destekliyor.)

2) Ekran kartını değiştirmek istiyorum. GeForce 3 Ti200T 128MB DDR-RAM mi, yoksa GeForce 4 MX 440 mı alsam? Hangisi performans olarak daha iyi?

Tayfun Arıkan

Tayfun, bütün hard-diskler ATA desteği olarak geri dönüşümlüdür. Yani ATA-100 bir hard-disk ATA-66 sisternde de *sorunsuz olarak çalışır*. Bu yüzden yeni hard-disk alırken tasalanmana gerek yok. Ancak bazı eski anakartlar büyük kapasiteli yeni hard-disk'leri görmüyor. Bu sorunun sebebi ATA desteği değil yine de. Ayrıca BIOS veya sürücü güncellemesi ile genelde sorun çözülebiliyor. Ama emin olamıyorsan hard-diski aldığın yerde taktırıp çalışıp çalışmadığına bakmakta fayda var.

GF3 Ti 200 performans olarak GF4 MX 440'dan daha iyi. Ama özellikler olarak farklar ve MX 440'ın bazı üstünlükleri de var. Bu yüzden geçen ay ki geForce4 MX 440 incelemesini okumanda fayda var.

nForce ses problemi

Merhaba LEVEL Halkı, güncel bir soru ile karşınızdayım. MSI nForce anakart aldım. Ancak onboard ses kartı zaman zaman sorun çıkartıyor ya da bana öyle geliyor. Durup dururken ses kesiliyor ve restart etmeden de geri gelmiyor. Özellikle oyunlarda daha sık oluyor. Bu soru nu nasıl düzeltebilirim? Ayrıca Sound Blaster Live! Value sahibiyim. Acaba diyorum on-board ses kartını iptal edip SB Live! mı taksam? On-board ses kartını nasıl iptal edebilirim? Cevabınız için şimdiden teşekkürler. Kolay gelsin!!!

Serkan "TheLastMonkey" Çakıroğlu

Merhaba Serkan. nForce anakartları hakkında son bir iki aydır çok fazla sorun çıktı. Özellikle ses alamamak veya 5.1 seslerin çalışmaması gibi dertler söz konusu. nForce kullanmadığım için mevcut olan bir düzine kadar sorunun çözümüne vakıf değilim. Ancak MSI'ın forumlarından izlediğim kadarıyla NVIDIA bu sorunlar için bir sürücüyü çıkardı ve bir çoğunu düzeltiyor. Bu sürücüyü çekmek için www.nvidia.com adresine girip sürücüler menüsünden nForce'u seçmelisin.

Eğer bu sorununu çözmezse ve İngilizcen yeterliyse www.msi.com.tw adresinden MSI'ın forumlarına git. Tamamen kullanıcılardan oluşan forumda herkes aynı ürünleri ve sorunları paylaştığı için hemen her soruna çözüm bulunuyor. Eğer yeni ses kartı almakta kararlıysan ve onboard olanı iptal etmek istiyorsan kullanım klavuzuna bakmalısın. Ancak klavuzda ses kartıyla ilgili jumper ayarları yanlış verilmiş. Yine www.msi.com.tw adresinden *kullanım klavuzunun* 1.1 versiyonunu çekmen gerekiyor. Her durumda biraz zahmet var yani. Kolay gelsin.

Ahiretten Donanım Soruları

Evet arkadaşlar artık zamanı gelmişti. Her ay bu mini köşemizde o ay gelmiş ilginç sorulardan birini irdeleyip hep birlikte feyz alacağız. Bu bölümü kısaca "Donanımcı kafayı yedi, kolonya yetiştir a Onur bacı" olarak da adlandırabiliriz.. Neyse lafı kısa kesip ilk ahiret sorumuza bakalım. İlk piyangomuz bize mail ile ulaşan Bertan Atay'a çıkmış.

Ben bir bilgisayar ve oyun delisiyim. Yeni oyunların hepsi de çok güçlü bilgisayarlarda güzel çalışıyor.Bu yüzden ben bir bilgisayar aldım. Özellikleri:MSI i850 anakart bla bla bla. Ben bu bilgisayar ile Unreal 2'yi veya Doom 3'ü düzgün ve takılmadan oynayabilecek miyim?Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.

Bertan ATAY

Sevgili Bertan yazarlık, teknik, elektrik ve su tesisatından anlamak gibi pek çok meziyetim arasında ne yazık ki müneccimlik yok. Şimdi sen daha çıkmasına yıl olan bu oyunların sistem gereksinimini bilmemi nasıl beklersin? Carmack, "GeForce 3 ile Doom 3'de zor görürsünüz 100fps'yi" gibi ağır bir laf etmiş. Ama yarın dağıtımcı firma gelir "Nereden bulayım ben bir milyon tane GeForce 6'sı olan adam da oyunu satayım" diye fırça geçer, Carmack da bir şekilde GeForce 3'de çalışmasını sağlar. Ya da Nvidia gelir "Al şu 50 milyon doları öyle yap ki oyunu GeForce 8'de bile kasılsın. Yoksa bu GeForce 12 stoklarını eritemeyiz hayatta" der, Carmack oyunu bir kasar kimseler oynayamaz. Biz boşa sallayan familyasından değiliz. İnan ki hiç bir fikrim yok. Ha! Hepimiz oyun delisiyiz. DOOM 3 bizim sistemlerde çalışmazsa Carmack'ın tepesine tüneriz o ayrı.

ne izliyoruz ne dinliyoruz

avcıgeridönüyor



O disko sahnesini kim unutabilir ki? Çılgınca danseden, kendini kaybetmiş bir gençlik, arka planda hard-core tekno bir müzik ve her şey tavandaki yangın musluklarının kan kusmasıyla doruk noktasına ulaşıyor. Vampir olanlar, olmayanların üstüne çullanıyor ve şenlik başlıyor. Vahşet çığlıkları, müziği adeta bastırıyor, ta ki Blade ortaya çıkıp vampirleri geldikleri cehenneme geri yollayana dek...

Özellikle uyduruk türdeşleriyle karşılaştırınca, Blade gerçekten de iz bırakan vampir filmlerinden biri. Bilmeyenler için, Blade aslında bir çizgi roman kahramanı (Marvel Comics). 1998 yılında sinemaya uyarlanarak dünya çapında bir üne kavuştu. Wesley Snipes'ın hayat verdiği



Blade, yarı insan yarı vampir bir arkadaşımız; doğumundan önce annesini bir vampir ısırdığı için böyle olmuş. Bir vampirin tüm güçlerine sahip ama zayıflıklarına değil; güneşlenebiliyor, sarmısak yiyebiliyor, üstelik ağzı da kokmuyor. Blade, lanetli kaderinin hıncını diğer vampirlerden çıkarıyor. O insanlığa hizmet eden bir vampir avcısı; tek amacıysa bu kan emicileri dünyadan silmek. Genellikle devam filmleri kötü olur ve ilkinin yerini asla tutamaz ama bazen de öyle bir koparlar ki ortaya acayip sağlam bir seri çıkar (Alien gibi). İşte Blade II de bu yolda ilerleyenlerden.

İlk filmin sonunda Blade'in manevi babası ve aynı zamanda silah imalatçısı olan Whistler'ın (Kris Kristofferson) ölümüne tanık olmuştuk ama o aslında ölmemiş (nasıl oluyorsa?); taşıdığı vampir virüsüyle, Prag sokaklarında sefalet içinde takılmakta. Blade, hem Whistler'ın izini bulur, hem de baş vampir Damaskinos'un inini. İşte tam bu noktada seyirci, iki ezeli rakibin birbirine girmesini beklerken, onlar el sıkışırlar. Çünkü ortada çok daha ciddi bir sorun vardır: Reaperlar. Bu yeni vampir türü, vampirler dahil önüne çıkan her şeyin kanını emmekte, iliğini kemiğini kurutmaktadır. Bu işbirliği sonucunda Blade ve Damaskinos'un ölümcül vampir timi 'Bloodpack' dünyayı bu sülüklerden ayıklamaya koyulurlar...

Blade II, aksiyonu sağlam bir film. Meksikalı yönetmen Guillermo del Toro iyi iş çıkarmış. Mutant vampir istilasına karşı Blade'in diğer vampirlerle müttefik olması filmi ilginçleştiriyor. Reaper denilen zebaniler de iyi düşünülmüş. Ne ölümsüzlük vaat ediyorlar, ne de egzotik geceler; tek amaçları kanınızı emmek, hem de son damlasına kadar! Dövüş sahneleri acayip dinamik. Wesley Snipes tam formunda. Başını Ron Pearlman'ın çektiği ölüm timi Bloodpack'i de unutmamak gerek. Filme ayrı bir tat katmış. Blade II, aksiyonuyla olduğu kadar görselliğiyle de sürükleyen bir film. Özellikle ilk filmi beğenenler kesinlikle kaçırmamalı.

korkunçsevimli!

Hepimiz çocuk olduk ve 'onlardan' korktuk. Onlara bazen öcü dedik, bazen de bir şey diyemeyip, garip isimler taktık. Yatağın altındakiler, dolabın içindekiler az uykusuz bırakmadılar bizi, hatta onlara karşı az mı anne ve babamızın yatağında mevzilenmedik? Aslında hepsi hayal gücümüzün bir parçasıydı. Çoğu zaman izlediğimiz bir filmin veya arkadaşlar arası anlatılan bir hikayenin etkisinde kalıp, çağırırdık onları odamıza. Örneğin Elm Sokağında Kabusu izledikten sonra bir hafta her tıkırtıda alarma geçer olmuştum. "Bir, iki, Freddy geldi; üç, dört, kapıyı ört..." derken kaptırmışız biraz. Tabii büyüdükçe tıpkı hayal gücümüz gibi onları da karanlığa hapsettik (ve artık daha büyük korkularımız var).

Belki biz onları geride bıraktık ama Pixar Stüdyosu bu öcüleri karanlık kapılar ardından çıkarıyor ve acayip eğlenceli bir filmde oynatı-



haberiniz var mı?

BİR YILDIZ DOĞUYOR

Hiç alakam yoktur R&B veya pop ile desem abartmamış olurum herhalde. Radyoda dinler geçerim öyle parçaları ama geçenlerde öyle bir şey dinledim ki tekrar dinleyebilmek için ıvır zıvır tüm frekansları taramak zorunda kaldım. Üstüne bir de parçanın acayip eğlenceli video klibi denk gelince, merak ettim ister istemez. Hatunun adı Pink, parçanınkiyse "Get the Party Started". Gerçekten tam partilik bir parça; hani şu



arabada giderken, gaza daha çok basmanıza sebep olan cinsten.

Aslında Pink'i ve kliplerini önceden biliyorum ama ne yalan söyleyeyim hatunun kendisi dışında, pek ilgimi çeken bir şey olmamıştı. Standart bir MTV yıldızı gibi gözüküyordu; çok renkli, çok eğlenceli ama albümünü alıp dinlemek çok fazla olur dediklerimden. İşte bunlar Pink'in "Most Girls", "You Make Me Sick" gibi hitlerle acayip popüler olduğu ama rock soundundan da bir o kadar uzak olduğu günler. Hatta bu hitlerin üzerine bir de Moulin Rouge filmi için söylediği Lady Marmalade ile Grammy alıyor. Artık o zirvede ve daha sadece 22 yaşında. Ama Pink, Linda Perry ile tanışmasından sonra tüm pop kariyerini riske atıyor ve bir rock albümü çıkartıyor. Perry, şu tek parçalık gruplardan biri olan 4 Non Blondes'un solistiydi; hatta onu "What's Going On" parçasından hatırlamak mümkün. Kendisi artık Pink'in akıl hoca-

neokuyoruzneyapıyoruz?



yor. Pixar'ın hakkını vermek gerek; gerçekten de animasyon olayında çok sağlamlar. Ağzımız açık izlediğimiz Toy Story ve A Bug's Life bunun en baba ispatı. Bu sefer de kafayı öcülere takmışlar ve ortaya "Monsters Inc." çıkmış. Hikaye, çok eğlenceli. Çok uzak bir diyarda, biribirinden garip canavarların yaşadığı Monstropolis şehri vardır. Şehrin ayakta kalabilmesiyse dünyalı küçük çocukların çığlıklarına bağlıdır. Bu yüzden Monsters şirketinde çalışan tüm canavarların amacı dünyadaki çocukları korkutarak, şehirleri için gerekli enerjiyi sağlamaktır. James ve Mike'dan oluşan ekip tüm zamanların çığlık rekorunu kırmak üzeredir. Ama rakipleri Randall öne geçmek için her türlü hileye başvurabilecek kadar kötü niyetli bir canavardır ve bir gece izin almadan dünyaya açılan kapıdan geçer. Üstelik kapıyı da açık unutur ve olabilecek en kötü şey olur; dünyalı bir çocuk Monstropolis şehrine ayak basar...

Tabii sonra işler bir güzel karışıyor ve bize de bu cümbüşü izlemek kalıyor. Monster's Inc. gösterime girdiği ilk haftasonu 63.5 milyon dolar gişe yaparak, Toy Story 2'nin rekorunu kırmış bir yapım (Shrek bu anlamda yanına bile yaklaşamıyor, bakalım Ice Age ne yapacak?). Monsters Inc. bir animasyon film olduğu için görsel kalitesi kadar karakterleri kimlerin seslendirdiği de önemli. Mavi tüylü, mor benekli, irikıyım James'i John Goodman ve onun kankası olan yeşil, tek gözlü, kafadan bacaklı hiperaktif Mike'ı ise Billy Crystal seslendiriyor (cüsselere göre bir dağıtım yapılmış galiba). Bu ikilinin bir numaralı düşmanı, bukalemun kılıklı sürüngeki de Steve Buscemi seslendirmiş. Gerçekten mükemmel bir kadro.

Monster Inc. görsel anlamda da tam bir canavar. Zaten sadece James'in hareketlere karşı tepki gösteren ve rüzgarda uçuşan tüyleri bile bir olay (teknik ayrıntıya girmek istemiyorum ama tam 3.2 milyon tüyle donatılmış bir dev düşünün). Pixar ekibi, Monsters Inc. için mevcut CGI teknolojisini sonuna kadar köklemiş. Ayrıca bu saç, tüy, kıl gibi bilgisayarın sınırlarını zorlayan kavramlar için SDP (Simulation Dynamics Program) diye bir yazılım kullanmış. Minik Boo'nun tişörtünün vücudundan bağımsız bir şekilde hareket etmesi ancak bu kadar inandırıcı olabilirdi herhalde.

Monster Inc. inanılmaz eğlenceli ve renkli bir animasyon. Çok iyi düşünülmüş espriler ve ayrıntılar var. Küçüklerin zaten gideceğinden eminim ama esas büyükler kaçırmamalı, en azından hala düş görebilenler.

protesto!

Nisan ayı gerçekten çok yoğun bir ay oldu. Film festivalleri, konserler derken gecemiz, gündüzümüz birbirine girdi. Havaların bir türlü bahara geçiş yapamaması metabolizmamızı daha da altüst etti. Genellikle güneşe aldanıp, bir güzel ıslandık. Yağmurda yürümeyi severim ama beklemek oldukça sinir bozucu, hele giremediğiniz bir konser için sırılsıklam olmak apayrı bir durum. Geçen ay Muse, İstanbul'daydı ve tabii ki kaçırmak olmazdı. Grubu severim ama kardeşim kadar fanatik değilimdir. Zaten amaç da ona ilk konserinde eşlik etmekti (Guns N' Roses günlerinin anısına).

Biletleri almadan önce konser günü bir 18 yaş sorunu yaşamayalım diye Biletix yetkililerine bir mail attık, onlar da bize "yanlarında bir büyük olmak şartıyla" cevabını atarak kafamızdaki soru işaretlerini giderdiler. Neyse bastırdık paraları, ödedik hizmet bedellerini ve soluğu konser mekanında aldık. Rengarenk bir sürü insan, herkes acayip heyecanlı. Ama o da ne? Bizim gibi onay alan yüzlerce kişi kapıdaki laf anlamaz görevliyle tartışmakta. Biletix'in yolladığı mailin çıktısı bile adamları tatmin etmedi. Duyduğum tek mantıklı şeyse kulağı telsizli adamların birinden geldi: "Dava açın." Grubun esas dinleyici kitlesini 14-18 yaş arası gençler oluşturuyor ama hiçbiri konsere giremeyip, düşkırıklığı içinde biletlerini satmak zorunda kalıyor. Bilet satmak için böyle numaralara başvurmak gerçekten çok ayıp...

Güven Çatak | guven@level.com.tr



habeRiniz var mı?

sı, prodüktörü ve söz yazarı.

Bir iki ay önce çıkan "M!ssundazstood" gerçekten ilk albümüne göre çok farklı, parçalar sanki Pink'in içinde bunca zamandır hep bir rocker taşıdığını söylüyor. Zaten 15 yaşında annesi onu evden atınca, bitirim bir rocker olarak büyümüş sokaklarda. İlk single "Get the Party Started" albümdeki Linda Perry bestelerinden sadece biri (tam sekiz beste ona ait ve ayrıca parçanın video klibinde bir barmaid rolünde). Daha önce de söylediğim gibi bu parça gerçekten sağlam, klibi de öyle; en az bir çizgi film kadar renkli. Albümün arkasında sağlam isimler var. Aerosmith'in solisti Steven Tyler, Bon Jovi'nin gitaristi Richie Sambora tanıdık gelenlerden. Just Like A Pill, Family Portrait öne çıkan parçalar arasında. Numb çok sert, Lonely Girl ise çok yumuşak.

Pink şimdilik M!ssundazstood ile doğru bir tercih yapmış gibi. Genç, enerjik, iyi dans ediyor ve iyi söz yazıyor. Kısacası geleceği parlak gözüküyor. Pink hakkında son bir haberse, MTV'nin Aerosmith için yapacağı tribute konserinde çıkacağı. Pink'den "Walk This Way"i dinlemek güzel olurdu herhalde.



İşgal

Bu ay bir artizlik yapıp Polarized ile röportaj yaptım. Grubun ve benim en sevdiğimiz bar Karga olunca mekan da sorun olmadı :))

Müziğinizin bir değişim süreci içinde olduğunu biliyorum. İlk başta yeni müziğiniz ve yeni davulcunuz hakkında birşeyler duyalım...

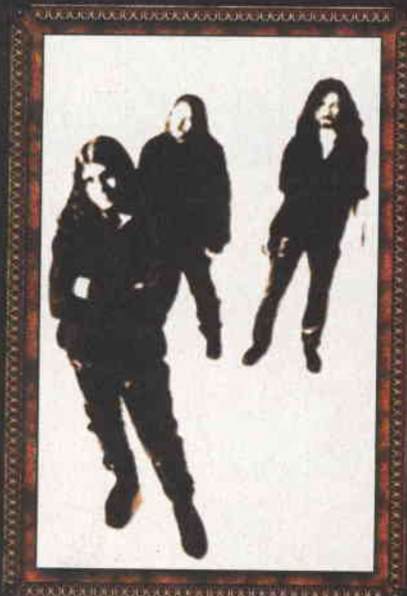
Barış: Müziğimiz EP'mizden beri çok fazla değişmeye başladı. Değişim sürecini tamamlayamadan, biz davulcumuzu değiştirme kararı aldık. Eski davulcumuz, yeni yapmak istediklerimize adapte olamamaktaydı. Yaklaşık 4 aydır Cevat ile çalışıyoruz ve albüm için parçalarımızı hazırlıyoruz. 10 kadar parça hazır durumda. Bunlardan altı tenesini beraber çalıştık.

Cevat: 8 yıldır davul çalıyorum. False in Truth ve Hysteria gibi gruplarda çaldım. Gruba girmeden önce Polarized black metal grubuydu fakat ben gruba geldiğimde diğer elemanların da müziği başka bir yere getirme gibi düşünceleri vardı. Ve şu an daha progresif bir tarza doğru gittiğimizi söyleyebilirim.

gorcan abi: Ulen top etmişsin grubu hala konuşuyorsun. Şaka bir yana ben de yeni tarzın meraki içerisindeyim.

Amerika'da Limp Bizkit, Slipknot gibi yeni tarzlarda müzik yapan gruplar var. Siz bu müzik patlamasından etkileniyormusunuz?

Barış: Normal olarak müzisyen olan herkes yeni çıkanları incelemeli. Tabi onlar da bizim kafamızda fikirler uyandırıyor. Uğraştığımız şeyleri başka gruplarda görmeye başladık. Parçalarımızda olan bazı öğelerin başka Amerikalı gruplarda da olduğunu gördük. Bu sevindirici birşey. Bu müzikal açıdan gerilemediğimizi ispat ediyor.



Peki albüm ne zaman çıkacak?

Barış: Şu an görüştüğümüz bir plak şirketi yok. Şirket, Türkiye içi veya dışı olabilir. Bir promo hazırlamayı düşünüyoruz. Sanırım bu da yaz sonuna tekabül edecek.

Eski şarkılarınız hakkında ne düşünüyorsunuz?

Barış: EP'miz dışında 18 kadar parça var. Bu şarkıları yeni bakış açımıza göre adapte etmeyi hiçbir zaman düşünmedik. Nasıl olsa daha iyisini yapabiliyoruz diye düşünüyoruz. EP'deki şarkıları da kullanmayı düşünmüyoruz.

Ülkemizde müzik genelde hobi olarak kalıyor. Yalnız müzikle uğraşan insanlar azınlıkta. Siz tümüyle müzikle mi uğraşıyorsunuz?

Cevat: Ben ayrıca müzikten de para kazanıyorum ama normal bir iş de gerekiyor tabii ki.

Barış: Zaten Türkiye'de sanatla uğraşan herkes için bunların hobi olması istenir. Mesela sen de resimle uğraşıyorsun ama bu hobiden ileri gidemiyor. Maddi kazancın olmasa bunu yapamazdın. Ben de hobi olarak bırakmak zorundayım. Tabi bu da performansımızı düşürüyor. Fakat diğer Avrupa'lı gruplara yetişmek için daha çok çalışıyoruz. Ben ve Cevdet okuyoruz, Cevat okulunu bitirdi, Berk üniversite sınavlarına hazırlanıyor. Yani herkes müzik dışında birşeyler yapmak durumunda.

Türkiye'deki rock ve metal piyasasını nasıl görüyorsunuz?

Cevat: Pek iyi görmüyorum, hatta bir piyasa olduğuna da inanmıyorum. Şirketlerin şöyle bir politikası var: Bir grubu seçip, bir sene içinde sadece ona albüm yapıp, bütün promosyonlarını ona harcayıp, diğer amatör gruplara destek vermiyorlar.

Barış: Türkiye'de belli bir yere gelebilen gruplar da bununla yetiniyorlar ve daha sonra uğraşmıyorlar. Örneğin Türkiye'nin gelmiş geçmiş en iyi grubunun Nekropsi olduğuna inanıyorum (kesinlikle ben de) ama adamlar yerin dibine girdiler, görünmüyorlar.

Ulver, Samael gibi gruplar büyük değişimler içine girdi. Black metal hakkından ne düşünüyorsunuz?

Barış: Eskiden senle sıkı black metal dinleyicisiydik fakat şimdi sadece arada sırada eski albümlerimi karıştırıp dinliyorum. Örneğin Borknagar gibi kendini geliştiren gruplar var. Zaten Marduk, Mayhem hiçbir zaman dinlemedik biz :) Dinlediğimiz Emperor gibi grupların da altyapısında başka kaynaklardan yararlanılmış. Biz de kesinlikle artık black metal yapmıyoruz. Fakat bu eski Polarized dinleyicilerini üzmeyecek sanırım. Konserlerimizde yeni müziğimizi görebilirler.

Satanizm olayları hakkında ne düşünüyorsunuz?

Cevat: Eyhav! Ben bu sorunun sorulması taraftarı değilim. Hatta bu sorunun rock'çılara sorulmasından pek hoşlanmıyorum. Üzerimize yapışır bir hal aldı bu konu.

Barış: Medya uzun saçlının üzerine yürümeyi sever. Müzikle bağdaşmayan şeyler bunlar.

Uzun süredir ortalıklarda görünmüyorsunuz. En son Rotting Christ altında çıktınız. Yeni konserler olacak mı?

Barış: Mustafa Sayın menajerliğimizi yapıyor. İlgilenenler arayabilir (0 535 243 3193). Şu an kesin olan konser Mayıs'taki Eskişehir Üniversitesi'nin festivali. (Biz konuşurken menajerden haber geliyor ve 24 Nisan'da Bronx'da bir konser olacağı bildiriliyor. Fakat ben bu yazıyı o tarihten önce vereceğim. Eğer Tuğbek yine yazısını geçiktirise belki yazmaya fırsatım olur)

Son olarak söylemek istediklerinizi alayım, kapıyorum dükkanı :)

Barış: Böyle bir iş içine çocukken girmekten çok mutluyum. 10 - 12 senedir müzik dinliyorum. Herkese tavsiye ederim :) Mutluyum.

Cevdet: Çalışmaya devam ediyoruz. Yeni davulcumuzla iyi hissediyorum ben. Konserlerde dinleyicilerimizle buluşmak istiyoruz.

Cevat: Çok çalışıyoruz. Yeni kayıtlarımız başarılı olacak.

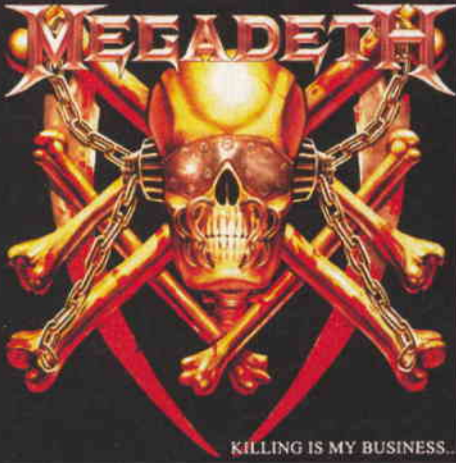
Berk: Güzel olacak... Herkesi bekliyoruz konserlerimize.

Megadeth

KIMB (Deluxe Edition) & Rude Awakening

Evet sanırım duymayan kalmamıştır. Megadeth dağıldı. En sevdiğim gruptu. 10 sene bekledikten sonra konserine de gidebilmiştik. Merkezi sinir sıkışması teşhisi konan sol kolu ve eli yüzünden gitar çalamayan Dave Mustaine fizik tedavi görecek ve gitar çalamadığı için de grubu dağıttı. Tekrar gitar çalabilmek için elinden geleni yapacağını söyleyen Mustaine umarım yeniden müzik piyasasına döner. Bu arada grubun ilk albümü Killing is My Bussiness remastered olarak tekrar piyasaya çıktı. Nerdeyse 10 senedir albüm elimdeydi ve o kötü kayıt yüzünden kasedi teybe takmak içimden gelmiyordu. Şimdi ise zaten 3-5 şarkıyı bilirdim yenisini dinleyince çok beğendim. Gümbür gümbür şarkılar. Benim gibi eskiden pek dinlemeye yanaşmayan Megadeth fanları varsa acilen edinsinler diyorum.

Bir başka Megadeth albümü ise grubun ilk konser albümü olan Rude Awakening. DVD ve 2 cd

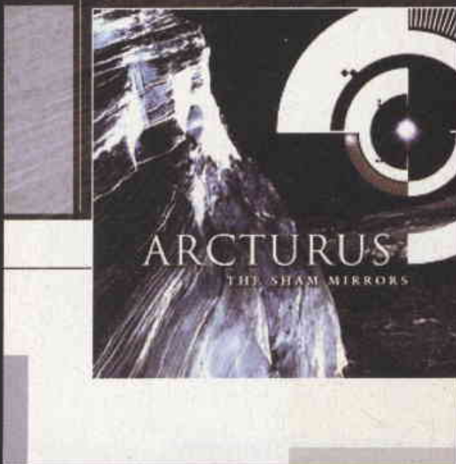


olarak çıkan Rude Awakening 24,5 şarkıdan oluşuyor. Türkiye konserindeki playlist'e oldukça yakın. Megadeth konserlerini bilirsiniz, Mustaine çok da iplemez. Zaten "cillop gibi birşey dinlemek istiyorsanız gidin albümü dinleyin" derdi eskiden beri. Bu konser de süper kayıtlı, tertemiz değil. Bütün albümlerden şarkılar mevcut. Türkiye konserindeki gibi Dread and the Fugitive Mind ile giriyorlar ve Holy Wars ile bitiyor. Kapanışta da Silent Scorn outro olarak çalıyor. Tüm gazımla DVD'sinin çıkmasını bekliyorum :)

Arcturus

The Sham Mirrors

Benim en sevdiğim adamlardan yine değişik bir albüm daha. Ulver'i oldum olası severdim zaten. Yeni tarzı da küstürmedi beni. Bu kadar verimli adamlar illa ki değişime uğruyorlar zamanla. Neyse Arcturus Aspera Hiems Symphonia ile gönlümü çelmişti. Ulver'den Garm, Emperor'dan Samoth ve ortamın en çalışkan davulcusu Helhammer ile süper bir albüm yapmışlardı. Sonra ikinci albümleri çıktı. Ona da "eh işte" dedik. Hatta bir de eski şarkılarının remixlerini çıkardılar en son. Grubun bu son albümü The Sham Mirrors çok farklı fakat bir o kadar da güzel, tempolu bir albüm olmuş. Klayeler, vokaller gitarlar süper bence bu albümde. Ama en çok vokaller beni etkiliyor. Albümdeki şarkılar genelde eski tarzın daha elektronik hali gibi görünüyor. Kinetic, Star Crossed, Ad Absurdum gibi şarkılar güzel amma albümdeki sürpriz ise Radical Cut şarkısındaki vokalist: Ihsahn! Süper bir black metal parçası olmuş. Albümün son parçası For to End Yet Again'deki klavyeler çok duygusal. İnişli çıkışlı yanarlı dönerli süper bir albüm. Ben müptelası oldum direkman



Cemetery of Scream

Prelude to a Sentimental Journey

Polonyalı olan grup hatta ve hatta Krakow'lu. (ne var kardeşim bu Krakow'da? Akmar gibi bir yer mi burası?) Albüm oryantal bir parçayla açılıyor. Gayet hoş geliyor insanın kulağına fakat bildiğimiz kemanlı, kanunlu arabesk işte. Ferdi Tayfur çalsa dinlemeyiz burda güzel geliyor işte :) Haila (lay lay) ve The Ray of Cry'in girişlerine hasta oldum. Direk ağzına takılıyor dinlerken. Sonracığıma albüm üç bölümden oluşuyor. Her bölüm başında da vaaz veriliyor :) Albümü dinlerken bizim yerli gruplara benzettim. Gerçi bizden bu kadar da sağlam grup çıkmadı hala. Neyse, vokaller hem düz hem brutal fakat biraz güçsüz geldi bana. Güçlü müziğin yanında daha sağlam vokaller arıyor insan. "Aha yeni grup, merak ettim" diyenlere tavsiye edilir.



Catharsis

Dea

İlk defa dinlediğim Catharsis'e ilk başta pek ısınamasam da klavyeler ve vokaller sayesinde zamanla sevdim. Moskovalı bu gomuniz kardeşlerimiz parçalar üzerinde oldukça uğraşmışlar. Şarkılar pek aman aman olmasa da sololar ve geçişler boşlukları çok iyi doldurmuş. Vokaller de hiç küçümsenmeyecek derecede... Yedi parçadan oluşan albümde üç parça enstrümantel. Ben bu tarz grupları tanıtırken ne diyeceğimi bilemiyorum kardeşim. Dinlemiyorum ki böyle şeyler ben :) Versene Enis kardeşim bana doom, black :) Neyse, power etkileri görünüyor albümde. Stratovarius geldi aklıma benim mesela. Bu tarza yakınsanız seversiniz diyorum (nokta)

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com



n e l e r o l u y o r

⏭⏭ Alice in Chains vokalisti Layne Staley Seattle'daki dairesinde ölü bulunmuş. Ölüm nedeni bilinmeyen Staley'in çürümekte olan cesetinin kimliği birtakım testler sonucunda belirlenebilmiş.

⏭⏭ Geçen ay son konserini veren Amorphis davulcusu Pekka Kasari yerine Tales of Thousand Lakes'den tanıdığımız eski davulcu Jan Rechberger gelmiş.

⏭⏭ Megadeth'in dağılmasından sonra Al Pitrelli de Savatage'e geri dönmüş.

⏭⏭ Danny Cavanagh fikrini değiştirip Anathema'dan ayrılmama kararı almış. Ama bir şartla: kardeşi Jamie bas çalacakmış. (Ulen amma mızmız çıktı bu herif de)

⏭⏭ Deep Purple kurucu üyelerinden Jon Lord grubu bırakmış. Yerine Don Airey gelmiş.

⏭⏭ Venom'dan Cronos dağa tepeye tırmanırken kaza geçirmiş ve neredeyse boynunu kırıyormuş. Birkaç ay ortalıklarda görünmeyecekmiş.

⏭⏭ Iron Maiden'ın eski vokalisti Paul Di'Anno otobiyografi tadındaki ilk kitabını çıkarmış.

⏭⏭ Stratovarius Elements Part I albümleri için studyoya girmiş.

⏭⏭ Konserlerde beraber oldukları klavyeci Yasmin Ahmed, My Dying Bride'dan ayrılmış. Yerine de Sarah Stanton gelmiş. (Yine de gönlüm Martin de kaldı benim :))

⏭⏭ Type O Negative'in yeni albümünde Highway Star adlı klasiklemiş Deep Purple parçası bulunuyormuş.

⏭⏭ Paul Bostaph'ın Slayer'dan ayrılışından sonra yaza kadar sürecek tur için Lombardo'nun gruba katılması söz konusuymuş. (Alın şu elemanı artık geriye King amca)

r e k l a m l a r

Manowar Warriors of the World (United), **Nick Menza** Life After Deth, **Sentenced** The Cold White Light, **DIO** Killing the Dragon, **Darktranquillity** Damage Done, **Soulfly** III, **Jerry Cantrell** Degradation, **WASP** Dying For The World gibi albümler geliyor. Önümüzdeki aylarda, parayla değil sırayla... 107.9 Radyo Dokuz Eylül'de her Salı 24:00/02:00 saatleri arasında Galeri ve 96.2 Radyo Eksen'de Pazartesi 22:30 - 24:00 arası Laneth programları gayet leziz. Afiyet olsun :).

FRP
FANTASY ROLE PLAYING

Çok uzak olmayan bir galaksiden misafirim geldi..

"Şimdi aklıma geldi, galiba rüyamda bir adam daha görmüştüm, elinde uzun, ışık saçan bir şey tutuyordu. Bana dönüp 'güç' falan diye bir şeyler söyledi sanki ama gerisini hatırlayamıyorum, çünkü elini havaya kaldırıp zihnimdekilerin çoğunu siliverdi. Ben sözlerini hatırlamaya çalışayım, eğer başarırsam gelecek ay da onları yorumlarız..."

Geçen ay bu noktada kapatmışız köşemizi. Kaldığımız yerden aynı şekilde açıyoruz diyeceğim ama arada bazı gelişmeler oldu tabii. Öncelikle bu amcayı tekrar görebileyim diye daha çok uyumaya karar verdim, ama vize dönemi, sağ olsun uykuya vize mize vermedi. Vizeleri atlatmış, normal uyku düzenimi yakalamaya çalıştığım gecelerden birinde tekrar rastlaştık bu ak sakallı amcayla. Rüyaya bir girişi var sormayın, özel efektler, sisler, orkestra müziği, daha ne ararsanız! "Tamamdır!" dedim, "Bu kadar fiyakalı bir giriş yaptığına göre sen kesin Lucas Arts'dan geliyorsun, muhtemelen bir Jedi şövalyesiyle tanışmak üzereyim."

Adam içini çekti : "Ah be evladım, galakside Jedi mı kaldı ki, İmparatorluk neredeyse hepsinin köküne kibrit suyu döktü. Ben firmanın reklam departmanından geliyorum, Episode II : Attack of the Clones'un gösterime girmesi yakındır, var git arkadaşlarını haberdar et! Haydi uğurlar olsun!" Giderken bir de poster bıraktı tanıtım amacıyla, buyrun posteri sizlerle paylaşayım.. Tamam, klasik bir Yıldız Savaşları posteri, Trainspotting'den beri yakın markajda tuttuğumuz Ewan McGregor, yine şık bir Obi Wan Kenobi olmuş. Natalie Portman deseniz





saçlar şampiyon, yalnız Anakin Skywalker rolündeki Hayden Christensen'in suratını neden ampul gibi parlatmışlar, anlamak zor!

Film, 15 Mayıs gibi A.B.D.'de gösterime girecek, biz yine yaz sonuna kadar dişimizi sıkacağız mecburen. "Klonların Saldırısı" hakkında istemediğiniz kadar bilgi için www.starwars.gen.tr'ye bakmanızı tavsiye ederim. Yalnız "istemediğiniz kadar" derken mecazi anlamda kullanmıyorum. Sitenin girişindeki uyarıda da göreceksiniz, filmin sonu da dahil, öğrenmek istemediğiniz detaylarla karşılaşabilirsiniz, dikkatli olun! Gönül ister ki George Lucas bu kez bilgisayar kullanımının dozunu tutturmuş olsun. Filmin her yanı "özel efektle yapıldım" diye bağırınca ben de sinema koltuğunda boğulur gibi oluyorum. Belki Yıldız Savaşları'nın görsel efektleri teknik olarak kusursuz, ama senaryo içine yedirilmediği, sadece bilgisayar ürünü sahneler çekildiği sürece oyunculuğa üvey evlat muamelesi yapılıyormuş gibi geliyor. Titanic, Gladyatör ve tabii Yüzüklerin Efendisi gösterdi ki, en iyi bilgisayar efekti, varlığını hiç belli etmeyen efekt oluyor.

Trailer project, beklenen an!!!

Sizlere bu ay vermek istediğim, benim için oldukça önemli bir haber daha var : Birkaç ay önce kendileriyle kısa bir röportajımızı yayınladığımız, hani Dragonlance için fragman filmi çekmeyi kafalarına koymuş bir "trailerproject" ekibi vardı ("Bir zamanlar yoksul ama gururlu bir genç vardı." gibi oldu ama..). Hiçbir maddi destek almaksızın, tamamen kendi ellerindeki imkanlarla işe koyulmuşlardı. Ördükleri zırhların halkalarından, Raistlin'in gözleri için yurtdışına sipariş ettikleri kontakt lenslere kadar her türlü harcamayı kendi cebinden yapan bu grup, nihayet çalışmalarını tamamladı. Bir buçuk yıl gibi -bana kalırsa- çok kısa bir süre içinde, makyaj, kostüm, dekor, efekt derken tüm engelleri aşıp projelerini bitirdiler. Hatta nisan ayının ortasında, Bilgi Üniversitesi'nde fragmanın galası yapıldı. Davetli olmamıza rağmen ne yazık ki galaya katılamadık ama ne yapıp edip fragmanı izleyecek ve trailer project'in öyküsüyle ilgili çok daha ayrıntılı bir yazı ile karşınızda olacağız. Amatör ruhla neler yapılabileceğini gösterdiğiniz için hepinize çok teşekkür ederiz arkadaşlar, şimdiden ellerinize sağlık !

LLödüLLer

Hazır "geçen ay..." diye başlamışken, nisanın ilk günleriydi, dergi henüz benim elime ulaşmamışken lostlibrary.org genel yayın yönetmeni Ali "NingaubLe" Aksöz'den 2001 Lost Library ödüllerinin sonuçlandığını öğrendim. Daha önce de defalarca yazdık, özellikle son iki üç yıl





içinde fantezi ve bilim-kurgu yazınında kontrolsüz bir ilerleyiş yaşıyoruz. Yüzüklerin Efendisi'ne Türkçe olarak ilk yayımlandığı dönemde eleştirmenler tarafından gösterilen ilginin belki de onda biri diğer eserlere gösterilmedi. Hatta Edgar Allan Poe ve H.P. Lovecraft gibi gotik korkunun dünyaca ünlü yazarlarının çevirileri bile gazete ve dergilerde yeterince yer bulamadılar. Belki okur kitlesi azımsandığı , belki de FRP'nin son dönemde sahip olduğu "kötü şöhreti" yüzünden.. Hal böyle olunca da kendisine sunulan kitabı eleştirmek yine okura düştü. Kabul, eser hakkında son söz okuyucunun olmalı, ama bu sözün "Abi, adam şahane yazıyor, süper bi roman olmuş!"dan öteye de gitmesi gerekiyor. Romanların tekniklerinin, kurgularının edebiyatın içinde olan kişiler tarafından eleştiril-



mesini, "sap ile samanın ayrılması"nı sağlamak, fantastik konulu her romanın kalitesine bakılmaksızın tüketilmesini engellemek için önce bu türün ülkemizde kendisini kabul ettirmesi gerekiyor. Bu amaçla düzenlenen Lost Library ve benzeri ödüller hem yazar ve yayınevleri için bir geri bildirim sağlıyor, hem de ülkemizdeki okuyucu/izleyici profilinin daha iyi belirlenmesine yardımcı oluyor. Ödüller yaygınlaştıkça edebiyat otoritelerinin fantezi yazınına olan ilgisinin de



artacağına, daha sağlıklı değerlendirmeler yapabileceğimize inanıyorum.

İTÜ Con, Heyooo!!

Bu yazıyı yazdığım sırada belki çok geç olacak ama dergiyi bayiye ulaşır ulaşmaz alanlar için şansımı deneyeyim : İTÜ Convention 4-5 Mayıs tarihlerinde düzenleniyor. "Convention da nedir ?" diyenler için hemen yanıtlıyorum : Convention, pek çok rol yapma oyununu, hatta masaüstü ve kart oyunlarını da kapsayan geniş bir oyun şenliğidir. Ağırlık genellikle rol yapma oyunlarına verildiği için pek fazla oynama fırsatı bulunmayan klasik Dungeons&Dragons dışındaki oyunları denemek için iyi bir fırsat olacaktır. Özellikle daha fazla insan gücü ve emek gerektirdiği için her yerde düzenlenemeyen live-action role playing (LARP) türü oyunlar conventi-on'ların gözbebeğidirler (Oyuncuların çoğunlukla kostümle katıldıkları, birbirleriyle etkileşim içinde serbestçe karakterlerini canlandırdıkları doğaçlama tiyatro oyunları. Daha detaylı bilgi için bakınız Level Aralık 2001 sayısı, FRP köşesi). Eğer live-action deneyiminiz yoksa muhakkak katılmalısınız, hatta daha önce hiç rol yapma oyunu oynamamış bile olsanız bir LARP ile başlamanız çok yararlı olacaktır. Bak hatırladım şimdi, 96 ya da 97 yılıydı, düzenlenen ilk İTÜ Con'da biz de ilk doğru dürüst masaüstü oyunumuzu oynamıştık. Zaman çabuk geçiyor, ha Gökhan ? (Berker yanımda olsa "Çocuklar büyüyorlar" derdi!..)

Hepinize iyi oyunlar !

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr







BEN,STRAHD-P.N ELROD

ANKİRA YAYINEVİ

"Ben, Strahd.Ülkeyle birim, dedim kadim sözleri tekrarlayarak.Yaklaşın ve tanık olun.Ben, Strahd.Toprakla birim."
Bu sözler Barovia'nın esrarengiz lordu Lord Strahd'a ait ve nihayet "Ben,Strahd"'la bu esrar perdesi kaldırılıyor.Kitapta onurlu bir lordun aşkı uğruna düşüşünü ve de işlediği büyük günah nedeniyle sahip olduğu iki laneti birinci şahıstan ,Strahd'dan, dinliyoruz.
Bir "Best Seller" olan kitap Strahd'ın yaşamı ve Ravenloft'un kuruluşu hakkında doyurucu bilgi veriyor. Akıcı ve gerçekten de sürükleyici ,çok güzel bir eser ortaya çıkarmış Elrod.
Gerek fantastik kurgu gerekse korku severlerin keyif alacağı bu kitabı kaçırmayın.
Not:Kitabın devamı Ben,Strahd Azalin'le Savaş Mayıs gibi Ankira'dan çıkacak.
Ayrıca Ravenloft'a yeni başlayacak olanların önce "Sislerin Vampiri'ni" okumalarını öneririm.

Fantastik kurgu severlerin gözü aydın:

Bir zamanlar ayda yılda bir türkçe fantezi kitapları çıkardı.Artık her ay bir hatta iki tane fantastik kurgu eseri çıkmasıyla sevinirken Ankira'nın bir çok harika kitabın yayın haklarını alındığını öğrenmemle sevincim coşkuya dönüştü. Ne diyelim: Fantastik kurgu severlerin gözü aydın.

Vinas Solamnus
Fistandantilus Reborn
The Dawning of a New Age
The Day of the Tempest
The Eve of the Maelstrom
Evermeet, Island of the Elves
Elfsong
Elfshadow
Thornhold
Dream Sphere
Doom Brigade
Draconian Measures
The Last Thane (Chaos War I)
Cormyr (Cormyr Saga I)

Göker Nurbeyler

homurhomurhomur...

Bu ay kafama takılanlar hakkında homurdanacağım...

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Bir soru sorabilir miyim? Diyeceğimi demişim ben, daha ne sorusu? Hayret bişi!...

Herşeyden önce şu MMORPG, yani internet üzerinden oynanan devasa rol kesme oyunları üzerine biraz homurdanmak istiyorum. Yanlış anlamayın, oturup bir Everquest ya da benzeri bir oyunu oynamış değilim, sadece arada bir dergide böyle oyunlara takılanların tepesine dikilip ne yaptıklarına bakar, oyun basınında MMORPG oyunlarla ile ilgili yazılanları okurum. Yani aslında ahkam kesmeye pek fazla yetkim yok, ama bu ne zaman bir engel teşkil etmiş kı?

«Neden bu oyunlara "RPG" deniyor? Gerçekten de " tam anlamıyla" farklı bir karaktere bürünmek ne kadar mümkün?»

Canımı sıkan ilk olay şu, neden bu oyunlara "RPG" deniyor? Gerçekten de "tam anlamıyla" farklı bir karaktere bürünmek, rol yapmak bu oyunlarda ne kadar mümkün? Ve oynayanlardan kaçı kendini kaptıracak kadar rol kesiyor? Çoğu zaman bu oyunlar Diablo'nun binlerce kişiyle oynanan versiyonlarına dönüşmekten pek kurtulamıyorlar bence. Kasabadan çık, experience ve item toplamak için dövüş, dövüş, dövüş. Sonra biraz dişli bır yaratığa denk gel, öl, resurrect edecek birini ara. Çok hoş. Kısır döngü denen şey tam da bu olsa gerek.

Bazıları ise gerçekten kafayı kırıp bu oyunlarda ipe sapa gelmez işlerle uğraşıyorlar. Mesela ekmek pişirmek ya da demircilik yapmak gibi. Ekmek pişirmek? Sanal bir dünyada ekmek pişirmekle övünen adamların çoğu açlıktan geberse mutfağa girmez. Ama sanal bir dünyada, sanal ekmekleri pişirmek için deli gibi zaman ve para harcarlar. Bilgisayarda oyun oynamak asla yaşamana imkan olmayan maceralar yaşamak değil miydi hani? Ne ki bu şimdi?

Ve tabii bir de o yaratıklar var. Online olsun olmasın, çoğu RPG düşman yaratıklar açısından acınacak durumda. Koca bir büyücü çırağı tecrübe kazanmak için çayırda tavşan avlarken tavşanlar tarafından öldürülebiliyor! Aranızda hiç level 50 olduktan sonra "intikam" almak için geri dönüp o tavşanları çayırlıkla beraber kızartan oldu mu? Ne macera ama, herhalde argodaki "Tavşanlar kovalasın seni!" lafını bu duruma canı çok sıkılmış olan bir büyücü çırağı uydurdu. Neyse ki Blizzard programcıları bir süre önce durumun komedisine uyandılar da, özellikle World of Warcraft için adam gibi, baktın mı şöyle bir tırsacağın yaratıklar hazırlıyorlar, diğerleri de pek geride değiller. Ama halen oyunlarına elli santim boyunda, ejderha kuvvetinde yaratıklar koyan yapımcılar var, yok değil. Ama tavşanlar ve fareler? Pöh, çekiçler ve maşalar adına!



Tabii bir de bu oyunlara kapılıp sanal çayırlarda sanal tavşanları avlamakla uğraşırken geri kalan herşeylerini yitiren adamlar var. Türkiye'de online oyunların olmamasından yakınıp duruyorsunuz, bence buna şükretmelisiniz. Yabancı ülkelerde bu meret oyunlara kapılan ve işini, evini, eşini, arabasını, yani uzun lafın kısası yapmak için bir ömür harcadığı herşeyi altı ayda kaybeden insanların sayısı her gün biraz daha artıyor. Türkiye'de haldır haldır World of Warcraft ya da Star Wars: Galaxies oynanabilse, hanginizin hayatından geriye bir ekmeğe sürecek kadar birşey kalırdı? Ben kendi adıma böyle bir olasılıktan çok tırsıyorum. Çünkü her insan gibi "farklı" bir alemin çekiciliğine kapılmak, gerçek dünyadan kopup gitmek tehlikesiyle karşı karşıyayım. O yüzden mümkün olduğunca uzak durmaya gayret ediyorum. Zaten Single Player oyunlar hayatımın içine yeterince ediyor, bir de Multi ile boğuşmaya başlarsam çıra gibi yanarım herhalde!

Ama bazıları olayı aşmış durumda, oynadıkları online oyunlardan dışarı çıkmak istemeyenler neler yapmıyorlar ki? Asheron's Call'da moda gösterisi düzenleyenleri mi istersiniz, UO'da dükkan açanları mı, yoksa Everquest'te evlenenleri mi? Beyler, oyunlara kapılmak, gerçek dünyanın saçmalıklarına bir an için sırtını dönmek iyidir ve herkesin hakkıdır. Ama unutmayın ki yaşamak için sanal değil gerçek ekmeğe ihtiyacınız var. Ve eğer gerçek dünyanın sıkıntılarıyla boğuşmak, mesela kalkıp karnınızı doyurmak sizi aşan şeyler haline gelmişse, gerçekten de çok ciddi sorunlarınız var demektir. Ve bu sorunlardan kurtulmanın tek yolu vardır, o da çözüm üretmektir. Kuru kuruya şikayet ederek hiçbir yere varılamadığını unutmayın. Sonuçta lafla peynir gemisi yürümüyor.

kimkimisoyuyor

Oyunlara ve oyunları yapanlara alternatif bakış

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Ne? İstiyorum ki kanun hükmünde kararname ile günler 48 saate çıkartılsın.

Nasıl? Bir yandan yaz geldi diyoruz, bir yandan pardesülerle dolaşıyoruz. Acilen erik yemek istiyorum ben! (turfanda olmayacak!)

Hangisi? The Thing ve Call of Cthulhu.

Kopya oyunların ne kadar kötü şeyler olduğunu her fırsatta yazdığımızı biliyorsunuz Ve her yazının akabinde sizden gelen yüzlerce (yüzlerce?– editör) tepki mailine cevap yazmamız gerekiyor. Bu mailleri yazanların büyük kısmı gayet mantıklı bir şekilde neden kopya oyun kullanmaya devam edeceklerini, daha doğrusu etmek zorunda olduklarını belirtip hoş bir tartışma ortamı yaratırken, bir kısım okuyucunun "Burası Türkiye, yook ööyleea!" tarzında yazılmış mailleri tarafımızdan itinayla Silinmiş Öğeler kutusuna taşınıyor.

Kopya oyun kullanan arkadaşlarımız ortak, ve de nispeten haklı bir noktayı savunuyor: "Orijinal oyunlar çok pahalı!". Doğru, ekonomik durumu içler acısı olan ülkemiz bir yana, İngiltere, Amerika gibi oyun üreten ülkelerde bile oyun fiyatları oyuncular yüksek bulunuyor. Bu ülkelerdeki korsan piyasası bizdekinden çok daha yeraltında tabii. Satmayı bırakın, kopya oyun kullanmanın bile çok ağır cezaları var. Yine de, bu "zengin" kategorisindeki ülkelerde korsan oyun hazırlayan ve bunları satın alanların ortak savı, bizdekiyle hemen hemen aynı: "Oyuncular aptal değildir. Eğer bir oyuncu, bir oyunun 40 dolar ettiğine inansa, kanunlara karşı gelip de korsan kopya satın almazlar."

Gerçekten bir oyun kaça maloluyor? Dün akşam oturup ülkemizde yapılacak bir oyun projesinin bütçesini hesapladım. Çekirdek bir oyun grubu ile (bir tasarımcı, iki grafiker, iki programcı ve bir animatör) hazırlanacak Kurtuluş Savaşı üzerine bir real time strateji olarak planladım oyunumu. Toplam 2 sene sürecek bir çalışma sonunda, bir eve kapanıp hazırlanacak bu oyun çok kaba bir hesapla (maaşlar, pazarlama ve diğer ihtiyaçları da katınca) 60 milyar liraya tamamlanabiliyor.

Böyle bir oyunun Türkiye'de nasıl sansasyon yaratacağını da düşünürseniz, en az 10.000 satacağını düşünelim (FIFA 2001 bile orijinal olarak bu rakamı yakalamıştı ülkemizde). Fiyat olarak da 15 milyon gibi gerçekçi ve ödenebilir bir fiyat koyalım. Tamamen Türkçe olan, bizim tarihimizi konu alan ve hasbel kader dünya standartlarına göre ortalamanın az da üzerinde olan böyle bir oyun, sadece bizim ülkemizdeki getirisi 150 milyar eksi 60 milyar eşittir 90 milyar olacaktır. Yani yatırılan paranın 1.5 katı, ki bu son derece kaba bir hesabın sonucu.

«Oyuncular aptal değildir. Eğer bir oyuncu, bir oyunun 40$ ettiğine inansa, kanunlara karşı gelip de korsan kopya satın almazlar »

Peki bunu dünya çapına yayınca nasıl bir resim çıkıyor ortaya? Orijinal oyunların fiyatı 25 ile 50 dolar arasında değişiyor. Bir oyun toplam 500.000'den aşağı satarsa, başarılı sayılmıyor. Tabii büyük çaplı oyunlara yapılan harcamalar, bizim oyun projesiyle karşılaştırılamayacak kadar fazladır. Ama dünya çapında reklam edilen bu oyunların satışları da öyle olacaktır. Size minicik bir örnek, Metal Gear Solid 2 piyasaya çıktığı gün sadece Amerika ve Japonya'da 900.000 sattı! Bir günde! Bu yıl sonuna kadar toplam 4 milyon MGS2'nin satılacağını söyleniyor. Nasıl, bizim 90 milyar kar bırakan oyun projesi minik bir oyuncak gibi kaldı değil mi yanında? Varın bu adamların elde ettiği karı siz düşünün.

Yapımcı grup, dağıtıcı firmayla olan anlaşmasına bağlı olarak oyun üzerinden yüzde alır. Ama oyunların satışından elde edilen paranın çok az bir kısmı oyunu yapanlara kadar ulaşıyor. Yine kabaca, 40 dolara satılan bir orijinal oyunun sadece 5 doları yapımcıya kadar gidiyor (tabii 5'i 900.000'le çarpınca aklınız şaşabilir...).

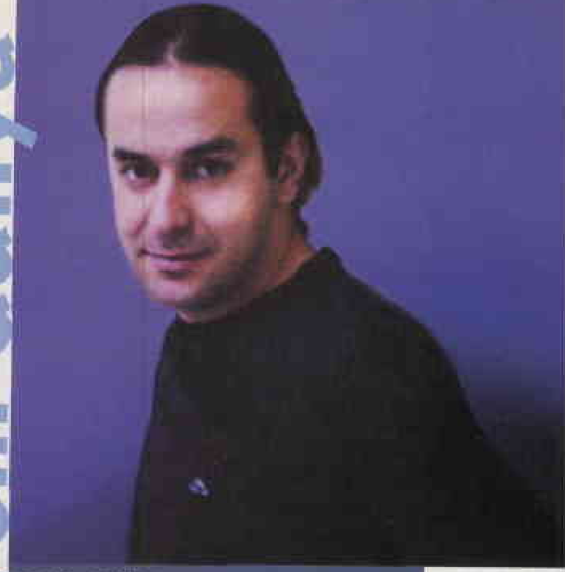
Peki geri kalan 35 dolar? Bu para havaya mı uçuyor? Yoksa biri bizi sömürüyor mu? Aral İthalat gibi dağıtıcı firmalar, EA, Infogrames gibi dağıtıcılarla yaptığı özel anlaşmalar sayesinde oyunları yurtdışındaki fiyatların 10-15 dolar daha ucuza ülkemize getirebiliyor. Bu da demek oluyor ki, EA, Infogrames gibi oyun firması devlerinin bir oyun üzerinden en az %50 karı var!

Yanlış anlamayın, fikrimizden dönmüş değiliz. Oyunların pahalı olması asla bize onları çalma hakkını vermez. Ama ortada ters giden bir şeyler olduğu da kesin. Ülkemizde orijinaller nispeten daha ucuz olsa da, bu yapımcıların eşşek yüküyle kar ettiği gerçeğini değiştirmiyor. Bir Medal of Honor, bir Dungeon Siege, bir Jedi Outcast gibi oyunlar verdiğiniz parayı sonuna kadar hakediyorlar. Ben şahsen hepsini orijinal olarak almayı düşünüyorum (tabii ithalatçı firmalarımız şöyle bir silkinip kendilerine gelirler ve oyunları getirme lütfunda bulunurlarsa). Ama verdiğiniz parayı haketmeyen oyunlar da var. Efendim? "Peki çürük yumurtayı tazesinden nasıl mı ayıklayacaksınız?". Pardon ama, biz haybeye mi klavye tıkırdatıyoruz burada?



devilinside

Oyunların geri planda kalan sonuçları!



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

En çok merak ettiğin ve oynamak istediğin 3 oyun hangisi? Çıkalı yıl oldu Halo oynamak kısmet olmadı. Ayrıca Condition Zero'yu merak ediyorum. Bir de NeverWinter Nights. Dungeon Siege'den aldığımız gazla multiplayer FRP olayına baya bulaşırız sanırım.

Peki hiç merak etmediğin çıkmasa da olur dediğin 3 oyun? Duke Nukem Forever, artık çıksa da bir çıkmasa da, o hale geldi. Age of Mythology, bugüne dek hangi 3D stratejiden hayır gördük ki? Bir de Team Fortress 2, başta ağzımızın suyu akıyordu ama bu kadar gecikince hiç bir esprisi kalmadı. Zaten oyunun vaad ettiği her şey yapıldı.

Yaşımız geçkin değil. Ama durup da 10 sene geriye baktığımda hatırlayacak çok şeyim var. Sakalı bıyığı yeni çıkmaya başlamış, liseyi bitirme telaşında bir genç. Ne yapar, neyle uğraşır çok mühim değil. Şiire düşkündür bir de metal müziğe. Günümüzün lamer hard-rock'ı veya cıvık gothic'i falan değil. Gerçek metal... DIO, Kingdom Come, Black Sabbath, Judas. Elbette o zamanlar metal müziğin genç insanların psikolojisine etkileri çok tartışılıyordu. Çevremin ve ailemin beklentisi bu müziği dinleyerek sonunda psikopat olacağım yönündeydi. Babamın "Bu salak şeyleri dinliye dinliye kafayı yiceksin!!" sözleri hala aklımdan çıkmıyor. Ama görüldüğü üzere psikopat olmadım, bırakın birilerini öldürmeyi henüz ömrümde kimseye yumruk bile atmış değilim. Süper huzurlu bir ortamda yaşadığımdan değil. İstanbul gibi bir deli şehirde günde kaç kişiyi pataklamak arzusu duyduğumu Allah bilir. Sadece buna hiç kalkışmış değilim.

Zaten psikopat olmamın beklendiği zamanlarda da gayet mülayim bir gençtim. Geceleri sabaha kadar balkonda oturur, ay ışığında şiirler falan yazardım. Böyle bir insanı uzun yıllar boyunca metal müziğe tabii tuttunuz diye delirip ortalığa saldırmasını nasıl beklersiniz? İnsanların anlamadığı bu zaten. Romantik ve naif biri de bu müzikten zevk alabilir ve bu onu değiştirmez.

Aynı şey oyunlar içinde geçerli değil mi? Bizim oynadığımız oyunlar yüzünden psikopat olacağımızı veya dünyadan kopup intihara meyilli sorunlu kişiler olacağımızı düşünmek aymazlıktan, at gözlüklülükten başka nedir. İnsanların karakterlerini ve psikolojilerini yaratan öncelikle etkileşim içinde bulundukları insanlar ve ortamdır.

Oyunların Zararı?

Ama iğneyi başkalarına batırırken çuvaldızı yemekten korkmamak lazım. Günümüzde oyunlardaki vahşet seviyesinin ciddi bir sorun haline geldiği bir gerçek. Basının ve aşırı korumacı ailevi çevrelerin tüm yaygaraları içinde, vahşet dolu oyunların yarattığı gerçek ve bence daha ciddi bir sorun gözden kaçıyor. Bu tip oyunlar özellikle genç oyuncuların şiddet eylemlerine ve vahşete karşı olan duyarlılıklarını öldürüyor. Soldier of Fortune'da bacakları, kafaları koparan, Grand Theft Auto'da deliler gibi araba sürüp yayaların üzerinden geçen bir çocuğun büyüdüğünde bu olayların gerçeklerine ne tepki vereceğini merak ediyorum.

Mesela kanlı askeri simülasyonlarla geçen yılların ardından bir oyuncunun bugün Filistin'de yaşananları televizyonda görüdüğünde tepki vermesi, bunun korkunç bir şey olduğunu düşünmesi beklenebilir mi? Orada gördüğü sahnelerin çok daha korkunçlarını monitöründe yüzlerce kez görmüştür. Veya araba kullanırken gaza aşırı basmaktan çok daha az korkması doğal olmaz mı? Bugüne kadar yüzlerce korkunç araba kazası görmüştür monitörde. Ve hiç de canı yanmamıştır. Altı üstü load edip baştan almıştır.

Oyun ve Sinema kültürünün çok daha uzun süredir yerleşmiş olduğu Amerikada insanların olaylara çok daha tepkisiz olduğu bir gerçektir en azından. Vahşete, şiddete, kötülüğe karşı duyarlılık çok önemli. Çünkü sıradan insanlar bundan korkmaz, tepki vermez, bunun düzelmesi için en ufak bir şey dahi yapmazsa dünya bir karanlıklar gezegenine dönüşür.

Küçük yaştan itibaren bu tip oyunlarla büyüyen birinin, kötü bir trafik kazasının yanından geçerken "oyunlarda daha kötülerini görmüştüm" diye içinden geçirmesi ve sadece geçip gitmesi, bunun zihninde en ufak bir yer etmemesi ihtimali beni korkutuyor. Veya bugün Israilli bir çocuğun televizyonda olanları izlerken bunun bir oyun olmadığının ve insanların gerçekten acı çektiğinin farkında olamaması. Çünkü bunların bir daha olmaması onun, sadece onun elinde.

> **«Bu yüzden her oyunun içerdiği şiddet ve vahşet seviyesine göre değerlendirilmesi ve belli yaş gruplarına uygunluğunun değerlendirilmesinden yanayım»**

Her Yaşa Uygun Oyun?

Bu yüzden her oyunun içerdiği şiddet ve vahşet seviyesine göre değerlendirilmesi ve belli yaş gruplarına uygunluğunun değerlendirilmesinden yanayım. Ama bugün yapıldığı gibi sadece ne kadar kan çıktığına bakılarak değil. Genç bir insanın psikolojisini, gerçek olaylara karşı duyarlılığını ne kadar etkileyeceğini düşünerek, asıl bunu değerlendirilerek yapılmasından yanayım.

Oyun yapımcıları da oyunları yaparken bir parça olsun durup bunu düşünmek, bazı şeyleri eğlencenin veya oyun satış rakamlarının önün koymalılar bence. Medal of Honor'da baştan sona yüzlerce kişi öldürdük. Ama oyun diğer yandan savaşın korkunçluğunu, gerilimini de fazlasıyla hissettiriyordu. Ama Carmageddon? "Tam gaz bir ineğe çarpmak inanılmaz zevklidir, üstelik Del'e basınca araba otomatik tamir olur. Fazla mı vahşet oldu? Kanları yeşil yapalım hatta iyisi mi hiç kan çıkmasın", "Ha kanlar yeşil mi olmuş. E o zaman herkes oynasın canım bu oyunu".

Artık birileri bu konuda daha ciddi çalışmalar yapmalı. Ve elbette ülkemizde de korsan satışlara bir dur deyip, her oyunu her yaştan insanın satın almasına izin verilmemeli. Duyarsız, tepkisiz, gerçekle oyun arasındaki uçurumdan bi haber kuşaklar yetiştirememek için buna mecburuz. Ama diğer yandan da gençliğin sorunlarına kılıf uydurmak, günah keçisi bulmak için oyunlara saldırmaktan vaz geçsinler. Bu ülkede 9 yaşında bir çocuk kendini asabiliyorsa oyunlardan çok daha ciddi sorunlar var demektir.



başkalarıyadabiz

Evrene açılan kafanızdan geçmesi muhtemel birkaç "şey"

oyungezer



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Bu sorulardan sıkılmadın mı artık? Demeyin valla... Çok sıkıldım, çok sıkıldım.

Senin akbilinde kaç bip kaldı? Ben hiç edinemedim ki akbil. Kullanmayı bile bilmiyorum desem dalga geçmezsiniz di mi?

Ne zaman kalkacak bu sorular? Sinan söz verdi. Hazirandan sonra bitiyor bu sorular. Bitsiiin.

Galaksimizin haritası bile çizilmemiş ücra bir köşesinde, pek fazla bilinmeyen Batı Sarmalı kolunda gözden ırak, küçük, sarı bir güneş vardır. Bu güneşin yörüngesinde, aşağı yukarı 92 milyon mil uzaklıkta, pek göze batmayan yeşil-mavi bir gezegen vardır. Bu gezegende yaşayan maymundan türemiş yaşam biçimleri o kadar ilkeldir ki, dijital saatlerin çok parlak bir buluş olduğunu düşünürler hala. Bu gezegenin şöyle bir derdi vardır -ya da daha doğrusu vardı- üzerinde yaşayanların büyük bir bölümü yaşamlarının büyük bir bölümünde mutsuzdurlar. Bu soruna birçok çözüm önerildi, fakat çözümlerin çoğu küçük yeşil kağıt parçalarının hareketlerine ilişkindi. Bu da çok saçmaydı çünkü eninde sonunda mutsuz olan küçük kağıt parçaları değildi."

Douglas Adams'ın Otostopçunun Galaksi Rehberi serisi bu paragrafla açılıyor. Tüm galaksi içinde, küçük sarı bir güneşin çevresinde dolanıp duran daha küçük ve önemsiz bir gezegenin üstünde, daha da küçük bir ülkesinde, o ülkenin bir şehrinde, o şehrin bir semtinde, sokağında, o sokaktaki bir evde, odalardan birinde, bir sandalyeye tüneyerek... Bu yolu izleyerek bakıldığında ne kadar küçüğüz.

BİZ?

Bir de tersi var bunun. Hani "O mu? İnsandır o... İnsan gibi insandır" türünden yorumların içinde gizli duran narsizmin kaynağı olan bir şey var bizde. Çünkü en nihayetinde galaksiden, samanyolundan, güneş sisteminden, Türkiye'den, İstanbul'dan, Beyoğlu'ndan bağımsız olarak, her şeyin en can alıcı kısmı, iki yarım küreden ve dört küçük lobdan ibaret, yaklaşık 1 kilo 500 gram'lık bir beynin içinde olup bitiyor. Nöronlardan başlayarak genişleyen, çoğalan ve omurilikle dünyaya açılan bu deryanın sonsuzluğu da tıpkı kainatın sonsuzluğu kadar ürkütücü. Buradan bakıldığında her bir insan, tek başına ne kadar büyük.

Kendine, diğer canlılara, dünyaya ve her şeye karşı bu kadar tutarsız olmasının sebebi biraz da insanın evrendeki kendi yerini tam olarak saptayamamasından kaynaklanıyor. "Ben kendimi bilirim" ifadesinin çok ötesinde sürüp giden bir karmaşa olmalı bu. Bilirmiş gibi tanı koymanın anlamı yok, olsa olsa tahmin yürütebiliriz... Ben... kendi beynimde sıkışıp kalan... bütün evreni kapsayan... ben. Attığı her adımın hesabını beynine veren ama diğer insanları katlederken gözünü kırpmayan.

> « **Ben... kendi beynimde sıkışıp kalan... bütün evreni kapsayan... ben. Attığı her adımın hesabını beynine veren ama diğer insanları katlederken gözünü kırpmayan.** »

BAŞKALARI?

Geçen akşam televizyonda, yıllardır dönüp duran "savaş vtr'leri"nin üstüne sinmiş kaba gerçeğin, pul pul dökülüp içimize yapışmasına neden olan bir görüntü vardı. İstanbul'da Mithat Bereket, Ramallah'ta iki Filistinli çocuk, Kudüs'te iki İsrailli çocuk, sırayla konuştular. Birbiriyle hiçbir alıp veremediği olmayan bu dört çocuğun söylediklerini bir yana koyduk, ama bakışlarını... Vaktinden çok önce öğrendikleri her ne ise, onu sadece izlemek mümkün olmadı. Başkalarının acılarından ders çıkarmak falan değildi artık bu. "Başkaları" olamayacak kadar yakından bakıyorlardı.

Gündelik hayatla dünyada olanlar arasında, uçsuz bucaksız bir edilgenlik bağından başka bir şey geliştirememenin rahatsızlığı her zaman bu kadar su yüzünde değil. Bir yandan gazete okurken, bir yandan da örneğin akbilinizdeki bilet yerine geçen o "biip"lerden kaç tane kaldığını pekala düşünebilirsiniz. Bu örnekte, hayatın uyarıcı etkilerine karşı kazandığınız bağışıklık ne kadar güçlüyse, gazetedeki haberin şiddet dozunu da o denli yüksek tutabiliriz. Sonu olmayan, milyarlarca hücreye ev sahipliği yapan ve renge, kokuya, geçelim bunları, parmağınıza batan bir iğnenin acısına duyarlılık geliştirmenizi sağlayan beyniniz, nedendir bilinmez, sizi bundan korur... Belki de kendini çok iyi tanıdığı ama size anlatmaya tenezzül etmediği için. Belki de ona yeterince ilgi göstermediğiniz için... Beyninizi kendinize küstürmeyin.

"Geçip giden uu, zamanları uuu, biryerlerde bulsam!"



inbox



Merhaba, bu ay mektuplara Madd değil, ben Berker cevap veriyorum. Buyrun bakalım..

BEN NEYMİŞİM?

Hitap ettiğim şahıs M.BERKER GÜNGÖR'dür, diğerlerinin de sorumluluk anlayışlarını tekrar sorgulamaları gerektiğini düşünüyorum.
Bu ülkenin halkı belki yazında da buyurduğun üzere ÖKÜZ gibi ekrandakileri seyrediyor ama bazıları da senin gibi ADİLERİN ayrımını gayet iyi yaparak artık seyretmiyor veya artık dergilerini okumuyor / okumayacak.

Yalçın Ertanç

Evet, boyuna samimi olmadığımızdan şikayet edenler, buyrun buradan yakın. Biraz samimiyet gösterince, politikacılar gibi "canım, cicim" muhabbeti çekmeyince aldığımız tepki işte bu oluyor. Artık bizi okumayacağını söylemiş ama, yine de kendisine sormak isterim, neden "ADİ" oluyorum? Düşüncelerimi açıkça söylediğim için mi? Ben bu ülkenin halkına en sadık vatandaşlarından biri oldum her zaman. Uyuşturucu ya da vergi kaçırmadım, çete kurup sizi soymadım, bankalarınızın içini boşaltmadım. Kanunu ve düzeni herşeyin üstünde tuttum, doğruluğundan şüphe duyduğum anlarda bile, çünkü her zaman hataların düzeltilebileceğine, bir halkın daha iyiye gidebileceğine inandım. Buna karşılık tüm yaptığım halkım hakkındaki görüşlerimi açıkça bildirmek oldu. Ve aldığım cevaba bakın, bir "ADİ" olduğumu öğrendim. Ama ben bu ülkede dolandırıcı ve soyguncuların memleketlerine döndüklerinde alkışlarla, kurbanlarla karşılandığını da görmüş bir adamım. Bu ne o hırsızları, ne de onların yardakçılarını "ADİ" yapmadı. Ama halkın içinden bazılarının "öküzlüğünü" mertçe yüzlerine karşı söylemem beni "ADİ" yaptı, öyle mi? Doğrusu ya, bazen Atatürk'ün bu halkı kurtarmak için bu kadar çaba göstermiş olmasının sonucu bu mudur diye soruyorum kendime. Ama hayır, dışarıda kafası çalışan sayısız vatandaş var, ne dediğimi çok iyi anlayan. Düşündüğünü, bazen kırıcı bile olsa, mertçe söylediği için insanları kara listeye almayan. Atatürk bunu bildiği için ülkesine inancını yitirmedi. Ve ben ne olursa olsun doğru bildiğimi söylemeye devam edeceğim. Bu beni "ADİ, ŞEREFSİZ, NAMUSSUZ" ve daha pek çok başka şey yapsa da. Çünkü herşey bittiğinde, gün gelip kimse adımı anmadığında, Tanrı yüreğimden geçenleri biliyor olacak. Bu da bana yeter.

M&M MAĞDURU ŞAHIS

Merhaba,
Ne umduk ne bulduk! Might and Magic serisini altıdan beri takip ediyorum. Ama son versiyonu tam bir hüsran oldu. Oyuna ne yapmışlar ya! Ne kadar basit bir hale gelmiş ve tüm o eski havasını kaybetmiş. Sinan ya da Berker abi size buradan sesleniyorum N'olur dergide şöyle 60% falan verin de bari benden sonra alacak hastalar paralarını boşa vermesin!
Ya şu müzik kısmına biraz daha el atın be babalar ya. Bir albümle olmuyo bak. Hele o No Doubt'un tanıtımında In My Head falan vardı? Kim dinliyor In My Head'i? Şöyle girin iyice derinlere.

Might and Magic serisini altıdan beri takip ediyorum. Ama son versiyonu tam bir hüsran oldu. Oyuna ne yapmışlar ya!

Müzikte daha çok albüm istiyoruz!
Bir de Tuğbek'e lafım var, ben yaklaşık 3-4 yıldır Chip alıyorum ve arşiv yapıyorum. Teknik Servis kısmı ya tam kapsamlı yapılsın, ya da hiç yapılmasın. Çünkü Chip'in yanında komik kalıyor. Ama Tuğbek'e de hak veriyorum, çünkü sonuçta orada tek. Ama şu donanım testlerindeki "Hit" simgesi biraz sallama oluyor, bence kalkmalı. Ya da bir donanım hakkında fikir bildirirken, onu hangi kriterlere göre test ettiğinizi de yazın, çünkü oradaki tüm donanımlarda "Level Hit" simgesi var.

Tuna PEHLİVANOĞLU

Merhaba Tuna,
Might and Magic serisinin en sevdiğim yanı her zaman için öncelikle müzikleri olmuştur, ama haklısın 3DO baydı artık. Belki bilmek istersin, bu oyunlar çıktıktan sonra 3DO pek çok çalışanını işten çıkardı ve artık serinin devamının olacağından şüpheliyiz.
Köşelerle ilgili yorumuna gelince. CHIP ile kardeş dergi olabiliriz, ancak bunun dışında konu ve hazırlanış olarak tamamen kendimize has bir çizgimiz var. Özellikle Tuğbek donanım konusunda çok iyidir, o "hit" simgelerin çoğu üründe olması ise adamın yer darlığından dolayı çoğunlukla bulabildiği en iyi ürünleri test etmesinden kaynaklanıyor.

KASAP HAVASI

Sevgili Level çalışanları;
Derginizi ilk sayılarından beri beğeniyle takip ediyorum. Yakaladığınız çizgi ile oyun dünyasının haklı olarak bir numarası oldunuz. Sorularımın çoğu XBOX üzerine olacaktır.
1. sorum: Xbox Türkiye'ye ne zaman çıkacak?
2) Xbox'ın klavye,mouse gibi yan ürünleri ve bunları destekleyen oyunları çıkacak mı?
3) Xbox Türkiye'ye geldiğinde Online oyun zevkine ne kadar sürede kavuşabileceğiz?
4) Xbox oyunları dışarıda olduğu gibi 50 dolara burada satılır mı?
5) MGS2 Xbox'a çıkar mı?
Bu arada E-oyun 2002'yi dört gözle beklemeye başladım bile.
Tüm Level ailesine sevgiler.

Mozkasap

Merhaba Kasap,
Hayli fazla insanı ilgilendirdiğini düşündüğüm önemli sorular sormuşsun.
1) X-BOX ülkemize Kasım ayında gelecek, en azından planlanan bu. En kötü ihtimalle yılbaşında piyasada olur yani, ne de olsa Microsoft ülkemizde hayli uzun zamandır aktivite gösteriyor.
2) Tabii ki olacak, bir konsolun kendisinden ziyade oyunları ve yan donanımları para kazandırır üreticisine. Microsoft'un hayli geniş bir ek donanım yelpazesine sahip olduğunu da unutmayalım, PC için senelerdir sadece yazılım üretmiyorlar ne de olsa.
3) Bak işte orası biraz şüpheli görünüyor, doğrusu bu hem Internet altyapısı, hem de yasal yazılım pazarının oturmasıyla yakından alakalı bir konu. Maalesef ülkemizde ikisi de çok havada kalan konular.
4) Yazılım fiyatları dünyanın hemen her yerinde aynı fiyat standardına sahiptir. Bu durum özellikle konsol oyunları için geçerli bir durum, yani olay konsolu almakla bitmeyecek senin anlayacağın.
5) MGS 2'nin X-BOX için özel bir versiyonu geliştiriliyor. MGS-X adıyla çıkacak olan bu oyun herhalde yakın bir zamanda piyasada olacaktır.
İşte cevaplarını verdim, E-OYUN 2002 bizimde merakla beklediğimiz bir aktivite, bakalım neler olacak.

İDEALİST İNSAN

Merhaba!
İdealim ileride Level Dergisi'nde oyun tanıtmak, ancak bunu yapabilmek için ne gibi kriterlere sahip olmam gerektiğini bilmiyorum. Şu anda 8. sınıf öğrencisiyim. Seneye liseye başladığımda belli bir hedefim olmak zorunda ki o hedef doğrultusunda çalışabileyim. Üstelik bildiğiniz gibi alan seçme problemim de olacak. Hangi bölümü okumalıyım, ne olmalıyım?
Bu arada Türkiye şartlarını düşünürsek sormam gereken önemli bir şey daha var sanırım; maddi açıdan bu meslek beni tatmin edebilir mi?

Deniz Günal

outbox



Merhaba Deniz,
Şunu açıkça ifade edeyim ki, bizim gibi olman tamamen kadere kalmış birşey. Bugün Level için çalışan adamlardan hiçbirinin ne gazetecilik, ne de bilgisayar konularında resmi bir eğitimi yok, bizi *buraya* sürükleyen şey sadece ve sadece kader, o kadar. Ve bu aslında dünya genelinde böyledir, "oyun yazarlığı" ya da "bilgisayar dergisi editörlüğü" gibi bir meslek aslında yok. Bizim burada olmakla yaptığımız şey bir noktada doğa kanunlarına boyun eğmek. Bu konuda bir açık ortaya çıkmıştı ve bizler kaderin sürüklemesiyle bu açığı iyi ya da kötü doldurduk. Yani istesem de sana yol gösteremem, çünkü aradan beş seneyi aşkın zaman geçmiş olmasına rağmen ben bile hâlâ bu tuhaf işe nasıl bulaştığımı anlamış değilim.
Maddi tatmin olayına gelince, bizler bu işten karnımızı doyuracak kadar para kazanıyoruz, daha fazla değil. Eğer iş sırf maddi tatmine kalsaydı, emin ol uzun zaman önce çil yavrusu gibi dağılıp başka işler aramaya çıkardık. En azından "saygı" göreceğimiz işler, "Bütün gün oyun oynuyo koca ayular!" şeklinde tepkiler almayacağımız işler, bilmem anladın mı? O yüzden aklını başına devşir, birilerine özenmek yerine gerçekten yapmak istediğin, yeteneğin olan konularla uğraş. Eğer kaderinde varsa sen de kendini birgün severek yaptığın ama hiç saygı görmediğin bir işle uğraşırken bulabilirsin. Ne de olsa bu işini severek yapan insanların çoğunun başında olan bir lanet.

İdealim ileride Level Dergisi'nde oyun tanıtmak, ancak bunu yapabilmek için ne gibi kriterlere sahip olmam gerektiğini bilmiyorum.

ELFTAŞI

Hidehoo!
Ben Elessar, derginizi iki küsür yıldır takip etme hatasını yapanlar arasında bende varım :) Başlamadan önce derginizin mektup köşesinin olgunlaştığını söylemeliyim, ama eskiden altı veya dört sayfa olurdu şimdi ise iki. Neyse sizi affettim, ne de olsa rakipsizsiniz (ve benden daha iyi cephaneye sahipsiniz :) Evet konuya gireceğim ama ne yazacağım belli değil.
Tamam buldum: Warcraft!!! Biliyordum foss çıkacağını, daha görmedim ama Berker'in dediklerine göre konuşuyorum. Aslında sevdiğim oyun tipidir ama ta başından belli idi böyle olacağı!
Şimdi konu değiştireceğim. Sinan (adaşız!) neden hep en favori ve klasik olmaya aday oyunları inceliyor? Eğer sizi eziyorsa söyleyin bana, çekinmeyin (ne ukala şeysin ya sen?). Ayrıca Emin'i de görmek istiyoruz PS2 incelemelerinde,mahrum bırakmayın onu ama olayda bilmediğimiz şeyler varsa o başka tabi. Bu arada sayfa sayısı devamlı düşüyor, her sayıda bir iki sayfa azalıyor (ne yani aniden mi düşseydi?) Lütfen yani eski sayıların sayfa sayısına bakın bide bunlara. Ayrıca neydi o Nisan sayısının CD'sinin hali ya?
Ama hala beni dergiye çeken birşeyler var. Mesela kapak: tek kelime ile mükemmel, mesela Berker: tek kelime ile profosyönel, mesela maddog: tek kelime ile farklı (geçen ayın mektup köşesindeki girişinde kullandığı Oharey lafına bayıldım mükemmeldi..) Neyse aslında herşeye rağmen başarılısınız yoksa sizi ayakta tutan başka birşey mi var? Mutfakta biri mi var?
(Bu arada abuk sabuk fantastik resimler çiziyorum ilginen varsa andurilofstrider@yahoo.com)

elessar_

Merhaba Elessar,
Mektup köşesi 2 sayfa mı? 2 sayfa? Peki sen saymayı bildiğinden emin misin? Ve evet, senden daha iyi cephaneye sahibim, bir önceki el daha fazla para kazandım, heh heh. Neyse, gelelim Warcraft 3 olayına, benim incelediğim sadece olayın Multiplayer boyutu idi, çoğu insan bunu göz ardı etmiş gibi görünüyor. Single Player'da işler tamamen farklı olabilir, bunu unutmamak lazım bence, yani WC3 henüz tamamen fos çıkmış sayılmaz. Ama tabii bana sorarsan Starcraft 2'yi beklemeyi tercih ederim, hastasıyım Terran oynamanın, hem Kerrigan ne yapıyor acaba? Yazmış olduğun diğer şeyler için ise yorum yapmayacağım, ama okurların parantez içindeki lafların da sana ait olduğunu bilmesi faydalı olur sanırım. Kendine iyi bak, mutfağa girerken de ışığı yakmayı unutma. İçeride seni neyin ya da kimin beklediğini asla bilemezsin. Orc olabilir, Zerg olabilir, Balrog olabilir, di mi?

KONSOL SORUNLARI

Merhaba Level çalışanları
Derginizi severek okuyorum şu anda kafanızı yeni gelecek oyunlarla ve son bölümünde olduğunuz oyunu bitirmeye taktığınızı biliyorum, ama fazla zamanınızı almayacağım.
1)Playstation 2'de yapılan oyunlar kalitesinde PC'ye oyun gelmiyor bence (Medal of Honor dışında). Son zamanlarda PC2'de çok iyi oyunlar geldi (Devil May Cry, Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2). Sizce bilgisayara verilen değer yavaş yavaş konsollara mı kayıyor?
2)Bilgisayarların PS2, Xbox ve Gamecube'a göre daha işe yarayan bir alet olduğunu ve daha komplike oyunların yapılabileceği gerçeği oyun üreticileri tarafından neden gözardı ediliyor?
3) Playstation oyunlarının bilgisayarda çalışması için herhangi bir program geliştirildi mi?

Tuna Aras

Merhaba Tuna,
Jedi Outcast'ı bekliyordum, geldi ve bitirdim, şimdiyse kafamda oyunlardan çok daha önemli sorunlar var, yaş 30 olunca oluyor bunlar biliyor musun? Ama merak etme, cevaplarını baştan savacak değilim, işte geliyorlar:
1) Konsollarda da vasat oyunlar var, yok değil. Ama bir konsola oyun yapmak için önce onu üreten firmayla anlaşman gerekiyor, onlar da çıkarılacak oyunları hayli ince eleyip sık dokuyorlar. Mesela Sony her gelen firmanın oyununu kabul etmez, haliyle bu durum konsol oyunlarında belirli bir çizginin yakalanmasını garantiliyor.
2) Aslında kimsenin birşeyi göz ardı ettiği yok. Ama oyun yapımcılığı büyük paraların döndüğü bir sektör ve konsollar için oyun yapmanın çok cazip avantajları var. Herşeyden önce üzerinde çalışacağınız sistem ve kapasitesi belirli oluyor, bu yüzden programcılar daha rahat çalışabiliyorlar. Bunun yanı sıra, bir konsola oyun yapmak için dediğim gibi önce konsolu üreten firmayla anlaşman lazım. Bunun en büyük avantajı ise oyun dağıtımı işini onların üstlenmesi. Yani X-BOX için oyun yapan bir firmanın dağıtım ve üretim sorunları ile boğuşması gerekmiyor, çünkü arkasında Microsoft gibi bir dev oluyor. Haliyle bu avantajlar ve daha birçoğu yapımcıların bir kısmını konsollara çekiyor.
3) Aslında bir sürü emülatör programı vardı, içlerinde en ünlüsü de BLEEM! adındaki yazılımdı. Ama Sony bu yazılımların konsol satışlarını tehdit edeceğini düşünüp hepsinin ipini çekti. O yüzden artık Sony oyunları oynamak için bir Playstation almaktan başka pek çaren yok. Zaten o emülatörlerin çoğu düzgün çalışabilmek için çok güçlü bir bilgisayar gerektiriyordu.

inbox



HİÇ ZOR DEĞİL

Merhabalar

Nisan Cd'nizde vermiş olduğunuz Hypersnap DX 4 programını kullandım çok beğendim. Yalnız sayfanın ortasındaki link beni gıcık ediyor. Link'e tıklayıp tam versiyonunu indirdim. Onun da tam göbeğinde o gıcık link kutusu var. Nasıl kaldırabilirim şunu lütfen yazarsanız sevinirim (inanın çok uğraştım).

Uzun süredir düşündüğüm bir fikri açmak istiyorum. Neden oyunların Türkçe yamaları yapılmaz ve İngilizce seviyesi ortaokul lise düzeyinde olan insanların oyunlara ağızları iki karış açık bakmak zorunda bırakırlar? "Madem kolay, yap" derseniz "haşaaa, mümkün mü?" derim ama sanki zor değilmiş gibi geliyor bana. Menüler, brifingler Türkçe yazılacak, ses dosyaları karizmatik bir Türk sesiyle hazırlanacak ve yama cd'si olarak piyasaya sürülecek bunu yapanın alnı öpülüp servete boğulur be düşünsenize herifler köşeyi döner.

Hakan AKIN

Merhaba Hakan,

Öncelikle şu Hypersnap meselesine bir açıklık getirelim, senin netten indirdiğin "tam sürüm" değil, sadece programı güncellemişsin. Programı "tam sürüm" olarak kullanabilmen için onu parasını ödeyip satın alman gerekiyor ki bunu da aynı siteden kredi kartıyla yapabilirsin, sanırım 20 USD civarında birşey tutuyor. Parasını ödediğinde sana bir kod verecekler ve bunu program içinden girerek yazılımı herhangi bir kısıtlama ya da o sinir bozucu kutucuklar olmadan kullanma imkanın olacak. Shareware olayında işler her zaman böyle yürür.

Oyunları Türkçeleştirme olayına gelince, bu gördüğünün yarısı kadar bile kolay değil. Genellikle imkansızdır, imkan olduğunda ise çok fazla zaman ve emek ister, ayrıca bunu yaparak nasıl para kazanmayı, servete boğulmayı düşünüyorsun? Yasal oyun satın almanın kerizlik sayıldığı bir ülkede senin aylarını harcayıp çevirisini yapacağın oyunları kim alacak? Veya o oyunu yapan firmaya gidip"bakın oyununuzu Türkçe'leştirdim!" dediğinde, oyunlarının Türkiye'deki satışından tek dolar kazancı olmayan firma "iyi de, bana ne?" demez mi sana? Bunu düşündün mü hiç? Bir düşün bakalım.

SOĞUK OKUR

Selamlar,

Açık olmak gerekirse Level dergisi nedense hiç bir zaman içim ısınamadığım bir türlü kendime yakın hissedemediğim bir dergi olmuştur. Ama şöyle bir faktör var ki ülkemizde de oyun dergisi anlamında doğru dürüst bir Level kalmış durumda. Bunun nedenini ben kendi insanıma, yani okuyucuya bağlıyorum. Çünkü hep olandan daha fazlasını istemek ve karşı taraf veremeyincede 'bu da bozdu doğru dürüst bişi vermiyo' şeklinde içeriği yada verilen emeği göz önüne almadan değerlendirmek gibi bir özelliğimiz var.

Ama şunu da söylemeliyim ki derginiz güzel bir oyun dergisinin olması gerektiği gibi.

Sormak istediklerim var;

Warcraft!!! Biliyordum foss çıkacağını, daha görmedim ama Berker'in dediklerine göre konuşuyorum.

1) Neverwinter nights ve Morrowind oyunlarının orjinali çıkacak mı ülkemizde?
2) Blood Omen 2'nin çözümünü verecek misiniz?
3) Fallout un başka oyunu olacak mı acep?

Bu kadar. Başta söylediklerim sizlere hakaret amaçlı değildir sadece kendi düşüncelerimdir. Nedense derginizde bir ruh yok, bir canlılık yok. Hani sanki bilgisayar ortamında yaratılmış süper gerçekçi ve güzel bir karakter bir insan ama gerçek bir insanın ruhuna o insancıllığına sahip değil. Nedense sizleri ve Level'ı hayatımın bir parçası yapamıyorum. Halbuki daha önce okuduğum dergide bu his vardı. Her ay gene neler gelmiş başlarına diye alırdım dergiyi.

Neyse...

İyi çalışmalar

T. Saygın ERGEN

Merhaba Saygın,

Doğru, bizler Level yazarları olarak mümkün olduğunca ciddi bir çizgi izlemeye, lüzumsuz geyiği en azda tutmaya çalışıyoruz. İstesek içi sırf geyik dolu, üstü çikolata kaplı bir dergi de çıkarabilirdik. Ama o zaman da bu bir "oyun" dergisi olmazdı, başka birşey olurdu. Biz profesyonel olmayı, kendimize belirli bir çizgi oluşturmayı tercih ediyoruz. Bu sayede piyasada ciddiye alınma ve şimdi yaptığımız gibi ülkemizde oyun sektörünün oluşmasına katkıda bulunma ihtimalimiz de artıyor. Mesela ilk defa düzenlenecek oyun fuarı gündeme geldiğinde bu işle uğraşanların aklına bizim adımızın gelmesi bu sebepten. Böylece yıllar içinde ülkede ciddi bir oyun sektörü oluşacak, oyun kültürü belirli bir olgunluğa erişecek. Ve hem biz Level editörleri, hem de gelecek nesiller içindeki potansiyel oyun tutkunları toplumda nesli tükenmekte olan tuhaf yaratıklar olarak görülmekten kurtulabileceğiz. Hoş değil mi? Ama kuru geyikle mümkün olmuyor işte bunlar, olsa bugüne dek olurdu. Neyse, gelelim cevaplarına;

1) Hayır, çünkü bu ülkede insanlar oyuna para vermeyi ahmaklık sayıyorlar. Haliyle kimse oyun yaparken "Türkiye Piyasası" diye bir unsuru hesaba katmıyor, çünkü böyle birşey yok. Ama belki Morrowind orijinal olarak gelebilir, çünkü X-BOX için de hazırlanıyor ve bu konsol bu yıl sonunda ülkemizde olacak. Yani X-BOX alacak olanların orijinal Morrowind alıp oynama imkanı olabilir, tabii Microsoft getirirse.

2) Blood Omen 2'ye gelene kadar çok daha cazip oyunlar var Strateji Ustası'nı bekleyen ve bizim sayfa sayımız da çok fazla değil takdir edersin ki.

3) Fallout serisinin devamını bizler de hevesle bekliyoruz, ancak şu an için tam bir sessizlik hakim. Bir ara Fallout 3 adı ortamlarda dolaştı ve 3D olacağı filan da fısıldandı, ama doğrusu ben iki seneden önce yeni birşey beklemiyorum. Interplay şu aralar hayli zor durumda, çünkü programcı kadrosunda çok büyük kopmalar yaşandı.

İşte cevaplarını da verdim. Söylediklerine de alınmış değiliz, her okurun düşüncesine saygımız sonsuz. Ama unutma, bu dergiyi yapmak için ensemizde yumurta pişiyor bizim, yani kendiliğinden bilgisayarda filan yaratılmıyor. Sadece yaş ortalamamız artık "olgun" tabir edilen seviyeye ulaştığından işimize fazla maymunluk katmıyoruz, bünye kaldırmıyor bir saatten sonra.

SEVEN DE VAR NETEKİM

Hayatın anlamını sorar birçok kişi bu satırlarda! Bence saçma bir sorudur aslında bu. Belki de saçma olmasının nedeni göreceli bir kavram olması! Senin için başkadır benim için başka, onun için başka! Ama özetlemek gerekirse budur hayatın anlamı:

Evet boş bir sayfadır hayat! Elinize bir kalem alıp doldurmanızı bekler hayat! Siz o sayfaları doldurmak için birşeyler yazmazsanız dolmazlar! Boş doğarlar boş ölürler! Hayat sadece ders çalışmak değil! Tamam ben de iyi bir üniversiteye gitmek istiyorum ama hayatta tek amacım bu değil. Günde 2 saatten fazla gitar çalıyorum! Belki bir gün Steve Vai veya Marcus kadar iyi bir gitarist olurum! Ya da hergün oyun oynuyorum! İleride bir oyun programcısı olmak için! (tabi oyun oynamakla programcı olunmaz ama) Tüm hayatımı çalışarak

outbox



geçirmek istemiyorum! Hayatı yaşamak istiyorum. Yani yaparken eylendiğim şeyi yapmak istiyorum. Arkadaşlarımla gezmek sohbet etmek, FRP oynamak istiyorum! İnsanlara garip olmadığımı anlatmak istiyorum (amma çok şey istiyom be). Seninle ne çok tanışmak isterdim Berker! Çok severim seni! Ayrıdır yerin o dergide. Yazınla olsun, karizmanla olsun (:)) severim seni gerçekten. Deneyimli ve bu deneyimleri doğrultusunda yaşadıklarını kendinden küçüklere aktarmaya çalışan biri! Yazılarını okuduğumda ne kadar da benzediğimizi görürüm. Sen "İnsan"sın be Berker (abi). Herkeste bulunmaz bu özellik. Herkes insan olamaz. Ama sen farklısın ben bunu biliyorum. Gerçi senin gibi bir herif nasıl o dergiye yazar diye alındı anlayamadım ama :) mutluyum her kim almışsa. Birşeyler başarmış bugüne gelmişsin! Benim gibi taaaa Kıbrıstaki bir adama sözünü geçirmişsin kendini sevdirmişsin! Sürekli yazılar yazarım insanlara ulaşmak için! Henüz bir mail bile almadım. Bak bu mailin değerini bil. İkidir ağlamak geliyor içimden bu maili yazarken, neden ben de bilmiyorum. Garip.

Evet boş bir sayfadır hayat! Elinize bir kalem alıp doldurmanızı bekler hayat!

Eglaia Fairfax

Merhaba Eggy,
Diyecek fazla birşeyim yok, içinden geleni yazmışsın yorumluk bir tarafı yok. Hayat böyledir ama, birileri nefret dolu bir mail atar, bir başkası başka türlü. Kimi eleştirir, kimi takdir eder, kimi umursamaz. Herkes kendine bir fikir edinir, bir yol çizer, *bir ıslık çalar kendi kafasına göre.* Kiminin ıslığında savaşın ezgisi vardır, kiminin ise barış kokar melodisi. Hayat akıp gider, kimse için durmadan, kimseyi umursamadan, hiçbir durakta yolcu beklemeden, ama devamlı birilerini alıp, birilerini bırakarak. Kendi yolunuzu çizin, kendi melodinizi yazın. Ama başkalarının yaptığı hataları siz tekrar etmeyin. Ben benimkileri anlatmaya çalışıyorum dilim döndüğünce. Babamın dediği gibi, "Amerika'yı yeniden keşfetmeye gerek yok evlat". İnsanoğlu böylece tekamül edecek, bildiklerini bir sonra gelenlere anlatarak, bencil olmayarak.

AYIN MEKTUBU: SAAT KAÇ?

Saat 17.50. Arkadaşlarla birkaç saatlik hafta sonu etkinliğinden (güzel bir film, piyasaya yeni çıkmış oyunlar, kitaplar için çarşıda biraz gezinti) sonra evimdeyim. Zile basıyorum fakat ses yok. Anlıyorum ki yine elektrikler yok. Kapıyı kardeşim açıyor. Neyse, dergiyi okur ve yine elektrikler gelmezse uyurum artık. Nisan'a geldik ama kış mevsimi "ben bir yere gitmiyorum ulan" dercesine beni titretmeye devam ediyor. Isıtıcının yanına dergiyle birlikte kuruluyorum. Okur mektuplarıyla başlıyorum okumaya. Derken hava kararmaya başlıyor. Hâlâ elektrik yok! Şarj edilebilen aydınlatıcının cılız ışığı yüzünden okuduğumdan bir şey anlamıyorum.
Saat 19.25 Yemeğe her zamanki gibi aynı saatte başlıyoruz. "başlıyoruz" diyorum çünkü yemek masasına uzun zamandan sonra ilk defa bu kadar kalabalık oturuyoruz. Aydınlatıcının çok güçlü olmayan ışığı yemeği daha bir enteresan kılıyor. "İnsanlar neden *mum ışığında yemek yemekten zevk* alırlar?" diye düşünürdüm hep.
Hava o kadar soğuk ki hepimiz yemekten sonra doğalgazla çalışan ısıtıcının yakınında oturmaya mecbur kalıyoruz. Televizyonun olmadığı zamanlarda veya bir yerde kamp kurup ateşin başında yapılan sohbetlere benzer bir sohbet başlıyor beş *kişilik aile efradı* içinde. Televizyondan, bilgisayardan gelen seslerin karışmadığı bir sohbet. Uzun zamandan beri (televizyon izlemek benim için sadece birkaç çizgi film izlemekten ibaret olduğu zamanlardan beri) ailemle böylesine sohbet etmemiştim.
Saat 21.20. Elektrikler hâlâ gelmedi. Artık konuşmaktan yoruluyor ve sessizliğe gömülüyoruz. Derken yanan lâmbalar gözlerimizi kamaştırıyor. "Vay be!" diyorum içimden. "Bunu bir daha yapalım!"
Not:Bu yazı yukarıda geçen olayın hemen akâbinde yazılmıştır. Size fazla dramatize edilmiş bir olay gibi gelebilir ama hayatı okul, dershane, sınav vs. bir sürü zımbırtı arasına "sıkıştırılmaya" çalışan ve buna rağmen oyun oynayıp hayal gücünü yaşatmak için çaba sarf eden birisi için bu olay önemli olabiliyor.

*sir_nemesis_*

Sana bir cevap yazmıyorum, cevabını Sinan şahsen verecek. Ne demek istediğimi kazandığın oyun eline geçtiğinde *anlarsın. Sinan bundan son*ra her ayın en iyi mektubunun, sahibine orijinal bir oyun kazandıracağını fısıldadı da biraz önce, bu aykini de sen kazanmışsın. Hadi iyi oyunlar...
(Adresini maille göndermeyi unutma bize)

YENİLGİ GÜNÜ

Merhabalar
Nisan Level CD'nizde verdiğiniz Day of Defeat' e bayıldım. Grafikler gerçekten harika, geçen hafta *MOHAA'yı bitirdim, bunun grafikleri ondan bile* güzel.
Öğrenmek istediğim, Day of Defeat'in Single Player'ı var mı? Verdiğiniz demo sürümü olduğu için multiplayer oynanabiliyor, denedim fakat tek başınayım, Single oynamak istiyorum varsa alacağım da.

Hakan Akan

Merhaba Hakan,
Day of Defeat 2.0 demo sürümü değil, full sürüm. Zaten Half Life üzerinde çalışan modifikasyonalardan hiçbirinin demo olması mümkün değil. Day of Defeat aslen multiplayer oynanış için hazırlanmış bir modifikasyon olsa dahi, üçüncü kişilerin hazırladığı bazı bot programları sayesinde yapay zeka rakiplere karşı da oynanabiliyor. Bu "bot" programlarından bazılarının Day of Defeat ile çok iyi çalışmadığını biliyoruz, şu anda DoD ile tam uyumlu çalışacak bir bot aramakla meşgulüz. Büyük ihtimalle önümüzdeki ayki CD'mizde sadece Day of Defeat için değil, şu ana kadar Half Life için çıkmış bütün multiplayer modifikasyonlar için bot programları vereceğiz. Ondan sonra ICQ'dan deli gibi "yok mu Team Fortress'a gelen!" diye bağırmanıza gerek kalmayacak.
Sevgiyle kal.

Evet, bu aylık bu kadar, sevgi ve nefret mektuplarınızı her zamanki adrese göndermeye devam edin.

Berker

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için :
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi.
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL
Fax: (0212) 2971733
e-mail: level@level.com.tr
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

LEVEL 05/2002







Extra Levels for Max Payne

2001'in En İyi Aksiyon oyunu Max Payne... Çok uzun zamandır beklediğimiz, ama kısacık saatlerde tüketip bitirdiğimiz Max Payne... Tadı damağımızda kalan Max Payne... Eğer siz de bizim gibi bu müthiş oyuna doyamadıysanız, Level Mayıs sayısından başka bir yerde bulamayacağınız "Max Payne Extra Levels" paketine muhtaçsınız demektir. Tam 16 bölüm boyunca Max Payne'in aksiyonunu Blade Runner, Matrix, James Bond 007 gibi klasik filmlere uyarlanmış hallerini oynayacak, orijinal Max Payne'de bulunmayan ekstra bölümlerde silahlarınızı konuşturacaksınız. Paketi Max Payne klasörüne kurduktan sonra oyunun Laucher menüsünün en altındaki seçenekten istediğiniz bölümü seçin ve oyuna başlayın.

Bu bölümlerde öldüğünüzde E tuşuna basarsanız, sizi oyundan atacaktır. O yüzden öldüğünüz zaman ESC ile ana menüye dönüp START GAME seçeneğini seçin.

./Demos/May Payne Extra Levels/setup.exe

Arcanum: Official Mission Pack

Arcanum: Of Steamworks & Magic Obscura'nın yapımcısı Troika Games tarafından hazırlanmış resmi görev paketi Arcanum: OMP. Altı yeni haritadan oluşan pakette 3 tek kişilik, üç de çok kişilik oyuna göre olan haritalarda orijinal oyundaki kadar fazla çeşitlilik ve canlılık yok belki ama aradığınız biraz da "büyü ve buhar" ile oynamak ise, bu altı görevi oynamalısınız.

./Demos/Arcanum/ArcanumModPack.exe

Diablo 2: Lord of Destruction Ansiklopedisi

Diablo 2: LOD hakkında bilmek istediğiniz her ince ayrıntıyı bu ansiklopedide bulacaksınız. Büyün gem ve rune kombinasyonları, bütün yaratıklar ve zayıflıkları, her türden bütün eşyalar ve güçleri. Ayrıca, oyundaki her parametre ile ilgili hesaplamaları yapabildiğiniz çeşitli türden hesap makinelerini de ansiklopedinin içinde bulabilirsiniz.

Not: D2: LOD ansiklopediyi kurabilmek için WinZip programının bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir.

./Extra/Diablo 2/LOD Ansiklopedi/Lord of Destruction.zip

Red Alert 2: Final Alert Map Maker

Red Alert 2'nin ülkemizde net-café'lerde son zamanlarda en popüler olan strateji oyunlarından biri. Peki, çok oyunculu oyunlar için hazırlanmış haritalardan sıkıldığınızda ne yapacaksınız? Oyunu kenara mı atacaksınız? Tabii ki hayır, bu ay size verdiğimiz Final Alert harita yapma programı ile kendi haritanızı yapıp oynayabilirsiniz.

Final Alert ile aynı klasörde Red Alert 2 ve Yuri's Revenge için çıkmış olan resmi harita paketlerini bulabilirsiniz.

Not: Final Alert programını kullanabilmeniz için Red Alert 2'nin bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir.

./Extra/Red Alert 2/Final Alert Map Maker.EXE

Müthiş Oyun Videoları

Bu ay sizlere tam altı müthiş oyun videosu getirdik. Yeni Duke Nukem oyunun da içlerinde olduğu bu videoların hepsi birbirinden güzel. Ama eğer seyretmekte problem yaşıyorsanız, lütfen şunları deneyin.

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

Demolar

Army Men RTS/Ubi soft
Army Men şimdi RTS olarak karşınızda! Haydi bakalım!

Bridge Commander/Totally Games/Ac-tivision
X-Wing vs TIE Fighter'ın yaratıcılarından, Bridge Commander...

Freedom Force/Irrational
Süper kahramanlarla süper bir RPG!

Moorhuhn 3/Phenomedia AG
Tavuk katliamı devam ediyor (Almanca versiyonu)

Virtua Tennis/Sega
Dreamcast'in en sevilen tenis oyunu PC'de!

World Cup 2002/EA Sports
Electronic Arts'ın FIFA serisi, World Cup 2002 ile devam ediyor.

Pics

C&C Generals Renegade motoruyla yapılan Command & Conquer'un yeni versiyonu.
Great War Birinci Dünya Savaşı'nı konu alan 3D bir strateji oyunu.
Hero X Amerikan çizgi romanlarını konu alan Freedom Force benzeri yeni bir oyun
Highland Warriors 9. yy'dan 14. yy arasında İskoçya'da geçen klan savaşlarını konu alan 3D bir RTS.
Hoverace 500 km hıza ne dersiniz? Hem de roketlerle ve makineli tüfeklerle?
Mistmare Yeni bir 3D RPG.
Postal 2 Çok fazla şiddet içeren Postal'ın yeni versiyonu. Bu defa Unreal motoruyla...
Silent Storm Silent Storm'a `Commandos'un 3D versiyonu` diyebilirsiniz
Tomb Raider 6 Lara geri geliyor! Bekleyin!
War & Peace Güzel görünen bir 3D RTS

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz. Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... *O halde bizimle ve bütün Level'cılarla* paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

LEVEL
MAYIS 2002





Star Trek: Bridge Commander

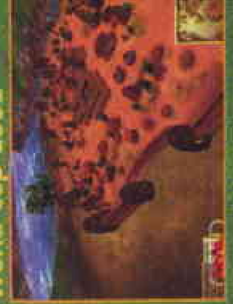
LEVEL Diggles Mayıs 2002



Army Men RTS



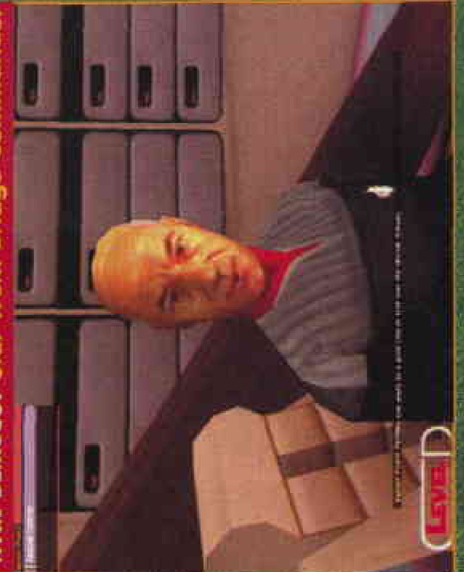
Freedom Force



World Cup 2002

LEVEL 05/2002

En Son Demolar: Army Men RTS, Bridge Commander, Freedom Force, Moorhuhn 3, Virtua Tennis, World Cup 2002



AYIN DEMOSU: Star Trek: Bridge Commander

Mayıs 2002 Diggles LEVEL

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

SHAREWARE

All To Tray: Bu programla her şeyi System Tray'e minime edebilirsiniz. Anti Trojan 5.5: Tool for recognizing of "Trojan horses" in your computer. ICQ 2002: ICQ'nun yeni versiyonu. iMail Pro 2002: Basit bir şekilde POP3 e-mail'lerinizi kontrol etmenizi sağlayan bir program. Internet Organizer: Pop-up'lara blok koyan ve cookie'lerinizi kontrol eden bir güvenlik programı. Karaoke Kanta: Bir karaoke programı. Password Keeper: Password'lerinizi koruyan bir program. Tray CD Player: System Tray'a yerleşen bir CD Player.

UPDATE

SBattleCry v1.02 / Plane Crazy v1.1 / Pool of Radiance 2 v1.4 / Warrior Kings v1.2

DRIVERS

DirectX 8.1

DivX 5.0 DivX codec'inin son versiyonu.

Via 4in1 4.38 VIA chipset'li anakartlar için driver'larıyla beraber servis paketi.

Detonators 28.32 nVIDIA kartlar için en son detonator driver'ı.

QuickTime MOV uzantılı dosyaları çalıştırabilmeniz için gerekli program.

Modifikasyonlar \Modifikasyonlar\..

Arcanum Mod Pack	Demos\Arcanum\ArcanumModPack.exe
Max Payne Extra Levels	Demos\max Payne Extra Leves\setup.exe
Demolar \Demos\..	
Bridge Commander	Bridge Commander\stbridgecommanderdemo.exe.exe
Moorhuhn 3	Moorhuhn 3\moorhuhn3.exe
Virtua Tennis	Virtua Tennis\setup.exe
Incoming Forces	Incoming Forces\setup.exe
Freedom Force	Freedom Force\freedom_force_demo_sm.exe
World Cup 2002	World Cup 2002\FIFAWC2002Demo.exe
Videolar \ Movies\..	
Duke Nukem Manhattan Project	Duke Nukem\duke_nukem.avi
Dungeon Siege	Dungeon Siege\dungeon_siege.wmv
Jedi Outcast	Jedi Outcast\jedi_outcast_trailer_2_big[1].mov
Star Wars Galaxies	Galaxies\galaxies.mov
Morrowind	Morrowind\morrowind.wmv
Neverwinter Nights	Neverwinter Nights\neverwinter.avi
Programlar\Shareware\..	
AllToTray	AllToTray\AttSetup.exe
AntiTrojan	AntiTrojan\ATro55en.exe
ICQ 2002	ICQ 2002\icq2002a.exe
IMail Pro	IMail Pro\imail_pro.exe
Internet Organizer	Internet Organizer\ie_org_pro.exe
KaraokeKanta	KaraokeKanta\karaokekanta_en.exe
Password Keeper	Password Keeper\setup.exe
Tray CD Player V1.00	Tray CD Player V1.00\SETUP.EXE

Extra\Extra\..

Black & White Map Pack
CS LotR Spray
Deus Ex Harita Editörü
Diablo 2: LOD Ansiklopedi (İng)
Earth 2150 Multiplayer Haritaları
FIFA 2002 Savegame
Heroes of M&M 3 Senaryo
Palm Oyunları
Red Alert 2: Final Alert 2 Harita Editörü
Red Alert 2 Haritaları
Sudden Strike Forever Haritaları



OYUN DEMOLARI

Army Men RTS
Bridge Commander
Freedom Force
Moorhuhn 3
Virtua Tennis
World Cup 2002

VIDEOLAR

Duke Nukem: Manhattan Project
Dungeon Siege
Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Star Wars Galaxies
Morrowind
Neverwinter Nights

PROGRAMLAR

All to Tray
Anti Trojan
Icq 2002
Imail Pro
Internet Organizer
Karaoke Kanta
Password Keeper
Tray CD Player 1.00

Modifikasyonlar

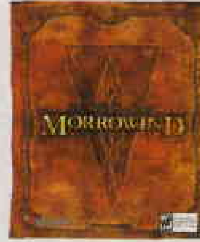
Max Payne Extra Levels
Arcanum Mission Pack

HAZİRAN

PC İnceleme: Elder Scrolls 3: Morrowind

Yıllar öncesinin vazgeçilmez Fantasy RolePlaying oyunuydu Daggerfall. Bütün hatalarına, insanı çıldırtan çöküşlerine rağmen binlerce oyuncu tarafından ölesiye oynandı. Şimdiye kadar hiçbir FRP oyunun sunmadığı kadar büyük bir serbestlik sundu bize. İnanılmaz büyüklükte bir dünyaya saldı bizi ve kenara çekildi. Bitirdikten yıllar sonra bile oyunda yaşanan unutulmaz anlar, oyuncuların yüzlerinde hoş tebessümler bırakarak...

Ve şimdi, Haziran ayında bu müthiş oyunun devamı geliyor. Gözlerin görmeyi, beynin kabul etmeyi reddettiği güzellikte grafikleri, çok daha geniş dünyası, gerçekmişçesine hayat dolu şehirleri ile. Üstelik, bu sefer kendi dünyalarınızı, kendi maceralarınızı yaratabileceğiniz editörü ile birlikte geliyor. Siz bu ayki CD'mizde bulunan videosunu seyrede durun, biz ölesiye bu oyunu oynuyor ve Haziran ayındaki incelememizi hazırlıyor olacağız.





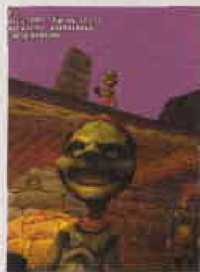
PC İnceleme: Simon the Sorcerer 3D

Yine yıllar öncesinden bir sima dönüyor, ama bir adventure olan Simon bu sefer 3D ve Tomb Raider tarzı bulmacalara dönmüş. Bu değişim oyunun tadını ne şekilde etkilemiş olabilir? Gelecek ay göreceğiz.



Dosya Konusu: Kızıl Fırtınanın Yükselişi

Tom Clancy... Kimdir bu adam? Eski bir CIA danışmanı, nasıl oldu da bilgisayar oyunları piyasasının en saygı duyulan özel tim simulasyonlarının yapımcısı haline geldi? Tom Clancy ve en son projeleri Rainbow Six: Raven Shield, Splinter Cell ve Sum of All Fears hakkında bilgiler gelecek sayımızda.



Dosya Konusu: Britannia Yeniden Yapılıyor!

Bilgisayar oyunlarının babası sayılabilecek isimlerden Richard Garriot (diğer adıyla, Lord British) Ultima oyunlarından elini çekip başka diyarlara göçeli aylar oluyor. Ama tam 20 senelik mazisi olan oyunlarının geleceği, binlerce Ultima fanatiği tarafından şekillendirilmeye devam ediyor. Bilgisayar oyunlarının bugününü şekillendiren orijinal Ultima oyunlarının yeni teknolojiye uyarlanmış versiyonları üzerine dosya konumuzu sakın kaçırmayın.

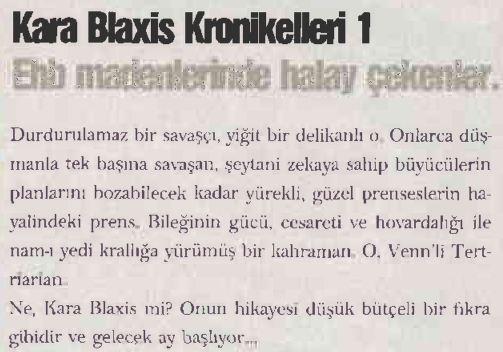
Ve CD'de

Yılın oyunu olmaya aday Dungeon Siege'in müthiş demosunun yanısıra, Counter Strike 1.4 ve Jedi Knight: Jedi Outcast için arayıp da bulamadığınız tüm harita, modifikasyon ve eklentiler Haziran CD'mizde olacak...









Kara Blaxis Kronikelleri 1

Ehb madenlerinde halay çekenler...

Durdurulamaz bir savaşçı, yiğit bir delikanlı o. Onlarca düşmanla tek başına savaşan, şeytani zekaya sahip büyücülerin planlarını bozabilecek kadar yürekli, güzel prenseslerin hayalindeki prens. Bileğinin gücü, cesareti ve hovardalığı ile nam-ı yedi krallığa yürümüş bir kahraman. O, Venn'li Tertrlarlan.

Ne, Kara Blaxis mi? Onun hikayesi düşük bütçeli bir fıkra gibidir ve gelecek ay başlıyor...

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ
LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Ali Güngör gali@level.com.tr
Alp Burak Beder alp@level.com.tr
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Can Kori can@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Serkan Ayan serkan@level.com.tr
Katkıda Bulunanlar
Korcan Meydan gorcanebi@sektor8.com
Göker Nurbeyler
Grafik Tasarım
Didem İncesağır didem@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beate Özerdem
Finans Müdürü Aylin Akdemir
Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çit
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.
Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü:
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri
Aynur Kına aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi
231/3 Kasımpaşa/İstanbul
Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)
Faks: (212) 297 17 33
Abone Faks: (212) 238 73 43
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 29
Web Adresi: http://www.chip.com.tr

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS